POCKET GAMER

电子天下·掌机迷

零售价5.80元

2007年12期 Vol.82



心动攻略

最终幻想2

战火兄弟连DS

龙珠 真武道会2

蜘蛛人 纽约之战

模拟人生·宠物当家

超级黑巴斯·垂钓北半球

龙剑战记

新栏目连发

PSP绝对热门

NDS的生活应援

勇者斗恶龙王国

FF双周刊

PG总动员·新

ISSN 1672-8866


PSP
游戏盛典
Vol.02
6月30日
震撼上市
4DVD
实在超值价
19.80
元
CALL OF DUTY
ROADS TO VICTORY
DRAGON BALL Z
SHIN BUDOKAI
ANOTHER ROAD
ACTIVISION
HEATSEEKER
TEKKEN
BLEACH
KILLZONE
LIBERATION
TMNT
暑期你必玩的
45款PSP游戏
二度冲击
25款最新PSP游戏彻底收录
20款经典大作热情奉献
更多精彩PSP用程序软件完全释放
超值定价
19.80
元
4张DVD＋48页豪华别册



好马还要配好鞍！
PSP玩家必备的终极使用工具书！让你真正了解PSP！
PSP 终极奥技
DVD-ROM
PSP格式精彩影片及珍贵游戏附送！
书内介绍全部实用软件彻底大收录！
PSP全部玩法 无保留攻略
由浅入深讲解
引导游戏和自制程序的方法
自定义固件引导游戏
和压缩ISO的步骤
各种模拟器的设置方式
将PSP变成随身的多媒体播放器
压缩PMP-AVC影片、
ATRAC3Plus音乐
电子小说和漫画轻松看
PSP系统固件特性
了解固件的重要性
降级程序的详细流程
网络设置和KAI上网的详细讲解
无线下载新游戏任务
KAI进行免费网络对战
玩转PSP趣味软硬件
GPS、Talkman、随意拍
摄像头评测
PC键盘玩PSP游戏
DVD-ROM
收录最新影片及珍贵游戏
全部软件附送
●PSP系统固件的特性说明，了解PSP系统固件的重要性，各版本降级程序的详细流程；●引导游戏和自制程序的方法，自定义固件引导游戏和压缩ISO的步骤以及各种模拟器的设置方式；●将PSP变成随身携带的多媒体播放器，压缩PMP-AVC影片、ATRAC3Plus音乐，把电子小说和电子漫画在PSP上全部集结；●网络设置和Xlink KAI上网游戏的详细讲解，通过无线网络下载最新游戏任务，设置KAI进行免费的网络对战；●玩转PSP上众多有趣软硬件,GPS、Talkman、随意拍摄像头评测，使用PC键盘玩PSP游戏等各种趣味软件……等等！
第四刷
桃红版 全国上市
第一、二、三刷全部售完，第四版再度出击！
超值定价19.80元
第一刷 黄版 售完
第二刷 蓝版 售完
第三刷 绿版 售完
火热接受邮购中
邮购请注明“PSP奥技” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部(收)
联系电话：010 64472177 / 64472180 邮编：100011 邮资免取



■封面主题 龙珠Z 真武道会2■

CONTENTS

Vol.82 2007/12

攻略战队

最终幻想2 ······ 072
龙珠Z 真武道会2 ······ 086
战火兄弟连DS ······ 094
坦克大战 ······ 106
蜘蛛人 纽约之战 ······ 112
模拟人生 宠物当家 ······ 114
超级黑巴斯 垂钓北半球 ······ 118
龙剑战记 ······ 124
最终幻想战略版 狮子战争 ······ 132

特别策划

留给后来者的世界 ······ 008

全新栏目

PSP绝对热门 ······ 004
NDS的生活应援 ······ 040
勇者斗恶龙王国 ······ 066
FF 双周刊 ······ 068
PG总动员 ······ 147

软硬兵团

掌上周边街 ······ 046
电玩驱动站 ······ 048
PG评测团 ······ 050
烧录专区 ······ 054

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫、庄凌艳
编辑：暗凌、岚枫、翔武、莱团、猴子
美术编辑：刘振伟、徐申
特约记者：张傲、严俊
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

目录

新闻中心

新闻中心……014
PG视点……018
日本掌机半月销量榜……019
严俊专栏/窗外专栏……020
游戏品质……032
游戏品位……035

新作报道

R-TYPE战略版……022
机动剧团哈罗一座！ 高达麻将Z……024
驯龙者 灵魂之音……026
召唤之夜 双生时代·精灵们的共鸣……028

游戏单间

狩人营地……036
口袋基地……058
青青牧场……062
口袋妖怪之父的故事……156
洛克人20周年纪念……158

PG吧

PG封神榜……044
掌上动漫坛……138
PG BAR……142
游戏发售表……154

本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现,则根据相关法律追究相关人员责任。

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问,对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询,敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题,请联系本刊发行部进行调换。

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

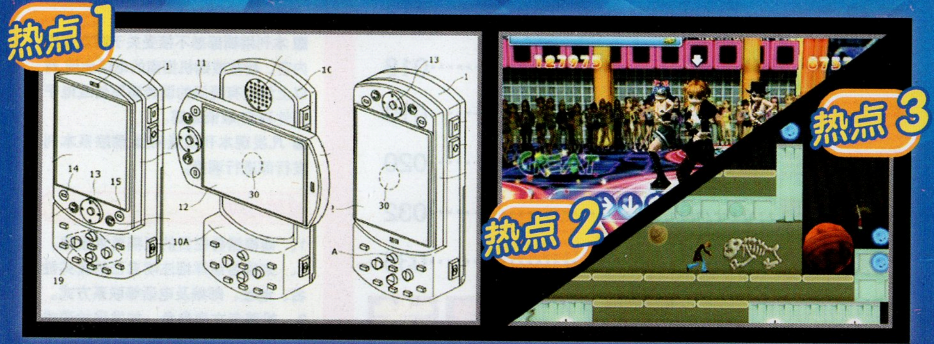
抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先

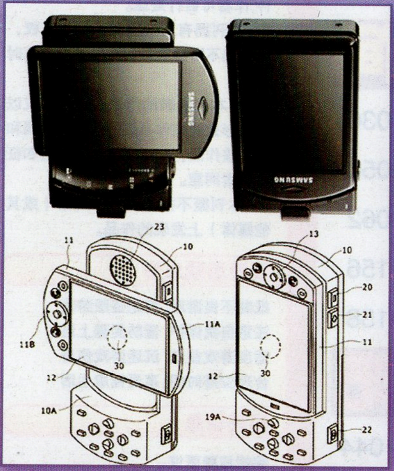
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至——yp@vgame.cn

PSP Highlight 绝对热点

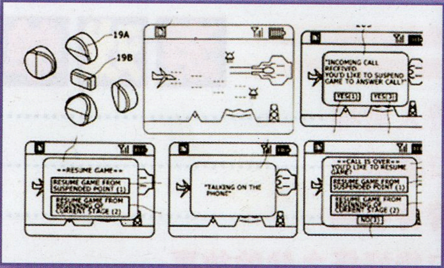


网络惊现新闻，“PSP手机”设计文档曝光

作为掌上多媒体终端的PSP主机，虽然在游戏以及各种多媒体应用方面有着良好的表现，但作为一款便携机，没有手机功能一直是其一个比较大的遗憾。近期，一份编号为20070123309的美国专利局的注册文档在网络中出现，并且这儿极有可能就是“索爱”为未来推出的“PSP手机”所准备的设计图。



在这份设计文档中，我们可以大概了解到这款“PSP手机”所能够带给用户的功能。比较有意思的是，这款“PSP手机”可能也会使用在手机领域上已经应用得十分频繁的“旋转屏幕”技术。普通状态下，“PSP手机”与普通的智能手机在屏幕键位安置上基本一致，但如果将屏幕转动180度后，就俨然变成一部缩小型的PSP掌机主机。



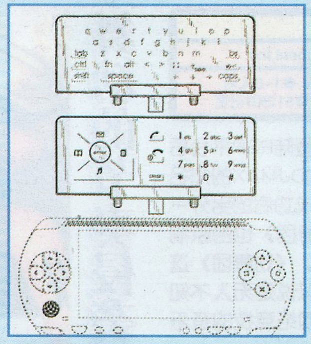
◆旋转屏幕的应用是关键

实际上，“设计文档”中出现的旋转屏幕的设计并不是一个很新的技术，在手机领域，尤其是韩国几个知名的大品牌，旗下有多款类似设计的产品。



←如果在“PSP手机”中真的应用到了这样的技术，会不会使机器很容易坏掉呢？

这次的“PSP手机”的设计文档可以说给我们传达了许多的信息。在这一次的掌机大战中，虽然说PSP取得了一定的市场份额，但实际上作为一款游戏主机，在游戏方面还是被老任远远地落在了后面。在全球市场不占优势的情况下，PSP在多媒体机能上的突出表现为其吸引了更多人的目光。那么在PSP的后续机种上，SCE极有可能采取错位竞争的方式来与任天堂一较高下。



在如今PSP已经创造出了不错品牌效应的前提下，推出兼具手机与原PSP功能的全新产品，也是情理之中的事情。从设计草图上我们能够看出，这台“PSP手机”普通模式下依然还是一台传统意义的手机，屏幕的下方被安置了酷似“方向键”的导航键以及其下方的数个按键。为了再现PS系手柄传统的△○□×四个按键。“PSP手机”的按键排布与传统手机有着很大的不同。特意突出的菱形排列的四个键，正好对应的就是传统的△○□×四个按键。而只要将屏幕旋转180度，导航键就可以变身为“PSP手机”的方向键，而手机侧面的键位可以作为L/R键来使用。从技术的角度来说这是完全可以实现的。

猜测“PSP手机”的屏幕依然还会保留16：9的宽屏模式，但尺寸上一定会缩小，分辨率应该保持不变。在设计草图中还有来电以后停止游戏进入接听电话模式的图案。在接听电话后还可以继续返回游戏。看来，这次的传闻真实度很高，如果真的能有这样一款“PSP手机”面市，那么对无论是掌机市场还是手机市场都是一个不小的冲击。

PSP与手机的其它一些趣闻与回顾

实际上，早在2年以前，网络上已经流传出“PSP手机”的假想图。而且，在PSP推出不久，SCE官方也曾经承认过，在不久的将来，会通过外设的方式让PSP拥有手机功能。如今，跟当时一起宣布的GPS、摄像头等外设都已经发售。但惟独这个手机套件依然还是杳无音信。也许SCE更希望有一款全新的产品来代替目前的PSP，利用拥有更加强大广泛的PSP后续机种与对手进行周旋。



↑很早以前由玩家制作的“PSP手机”的假想图，翻盖的设计貌似是参考了DS样式。

让人感到颇为意外的是，国内的地下厂商已经早于SCE官方率先推出一款拥有PSP外形的手机。更具有讽刺意味的是，这款手机的名字竟然叫做“Amycoll PS3”。当然，手机的外形虽然不错，但就实际的操作感和硬件功能跟PSP还是相差甚远。但从这一次事件上我们可以看出，大众对于推出拥有手机功能的PSP还是抱以相当大热情的。



↑如果真的将“PSP手机”做成这样的话，估计机体的外形一定会十分的臃肿，将键盘与双液晶屏做在一起还要翻盖。



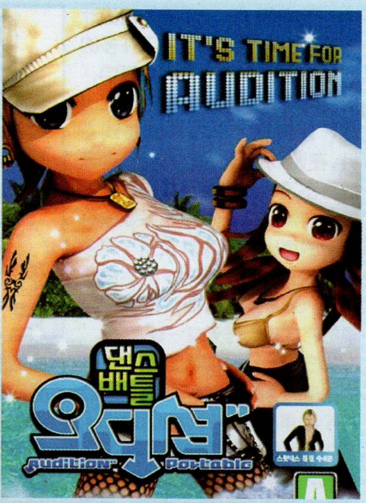
→这款地下厂商生产的名叫Amycoll PS3的手机，明显是借鉴了PSP的外形设计。



←无论是方向键还是按键都是明目张胆的抄袭，不过想买到这么个机器也不容易啊。

舞动的节奏侵袭PSP

RAG 音乐游戏	
游戏名	劲舞团
厂　商	T3 Entertainment,Inc
发售日及其它资料	●2007.06.04 ●1~6人用 ●49.90美元●512KB记忆



韩国著名音乐网游DJMAX登陆PSP平台后就引起了轩然大波，起码在国内DJMAX的知名度还是比较响亮，看见DJMAX成功后的另外一个以网络为主的音乐游戏《劲舞团》也由原制作公司T3将其制作成为PSP版。《劲舞团》这款游戏在现在的年轻一代中可以说是无人不知无人不晓，因为这是一款通过网络竞技的音乐节拍游戏。



◆游戏十分具有吸引力

PSP版是根据PC上同名网络游戏进行移植，此游戏的PC版在中国的最高在线人数已经达到了78万人，游戏所吸引人的地方就是拥有如今流行的潮流元素与各种动听的歌曲，在游戏中玩家会根据提示而作出各种不同的华丽舞步，上手容易，而且如果熟练了就能够跳出更加华丽的舞步。游戏的交流平台也是十分出色，所以此游戏非常容易吸引年轻一代。就是这样的原因才使得这部PSP的游戏版本变得更加具有诱惑力，相信会有很多学生会将这款游戏带入学校课堂内进行游戏吧？

PSP版本完全将同名作品移植

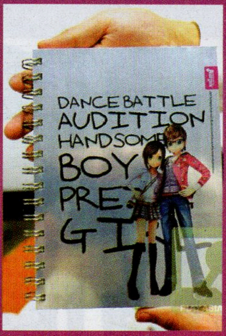


游戏将PC版的内容除了聊天部分完整地移植到PSP版中，这样一来玩家可以随时随地拿出PSP进行游戏，从而摆脱了电脑的束缚。不过此类游戏乐趣还是在于对战，对于这点来说PSP还是不能让玩家真正地感觉到乐趣。

各大PSP游戏论坛首推游戏之一！



游戏不但发售普通版，同时还发售了内含多种赠品的豪华版，其中的开发者签名对于劲舞团的fans来说可是十分珍贵的。游戏刚出现的一天下载量十分恐怖，而且论坛上的爱好者们还用最快的速度制作了关于PSP版本的游戏攻略指南，最让人吃惊的是有些玩家竟然经过自己的修改将游戏中的歌曲自行替换成为了中文歌曲，可以换歌的特点也成为了这款游戏的魅力之一，但是唯一令人遗憾的就是游戏虽然可以自行改编曲目，但是让人遗憾的是节拍却不能相同。



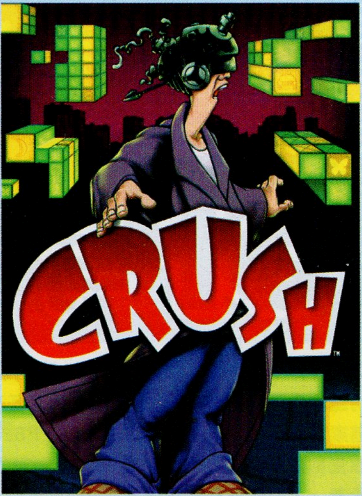
↑这是制作者的亲笔签名，我想FANS们一定会毫不犹豫地入手吧？

一个没人想到的惊喜！

PUZ 益智动作		
	游戏名	压缩空间
	厂　商	SEGA
	发售日及其它资料	●2007.05.29●1人用 ●29.99美元 ●512K记忆

我想谁也不会想到，一个并没有被玩家过于关注的游戏竟然会在网络上引起轩然大波，在这个需要创意的游戏界中总是会有一匹黑马突然出现给予玩家一个惊喜，而这次我们所要提到的就是出现在PSP上的黑马《压缩空间》。

《压缩空间（CRUSH）》是SEGA公司已经推出了的一款PSP解谜益智类游戏，这款游戏由Kuju Brighton公司开发。 玩家在游戏中将扮演主人公丹尼，我们的主人公是一个失眠患者，长期的失眠导致丹尼的头脑严重反常使得记忆变得十分混乱。而丹尼的主治医师月光是一个疯狂的科学家，他制造了粉粹机，这种机器可以将丹尼的记忆恢复正常，从而使头脑重新达到平衡。这是一款PSP突破了传统极限的解谜游戏。



这是一个让人活跃脑细胞的游戏！

游戏用美式漫画的风格为玩家展示了游戏的世界观，在游戏的开始我们的主角都会被催眠后才会进入这个梦境一般的世界，在这个世界中主角将使用独特的压碎机器把他的混乱思维修整成为2D。《压缩空间》为解谜类游戏和解谜类游戏的爱好者们提供一个具有魅力的新游戏形态与内容的远景。《压缩空间》将会使玩家们感受到前所未有的解谜体验，超脱传统的游戏内容一定会使玩家们大饱“脑”福！



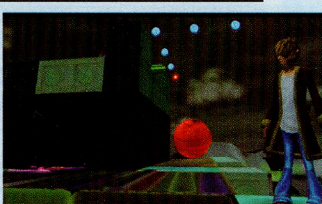


↑一个头脑活跃的玩家将要去思考，同时你会在本作中体验全新的思考方式。



看到这些烦琐的谜题后请不要皱眉头，因为在这个游戏中你将会体验到3D与2D世界的结合，不得不再次提到这是一个极具创意的游戏，而且这个游戏能够很有效果地活跃你的脑细胞，当你犯困想睡觉的时候是不是也可以考虑一下用这款游戏来帮助你回到兴奋的精神状态呢？

◆游戏的魅力就是眼前的3D变为2D



这款游戏的创意就是3D世界与2D世界的完美融合，也许很多玩家都不会想到会有如此一款能够结合如此完美的游戏，最让人兴奋的就是游戏为玩家准备了多种极具挑战性的谜题，不想开动脑筋的话玩家是不会轻易过关的，所以能够通过这款游戏的玩家就证明了这是你对你大脑的最佳挑战。一款如此优秀的游戏当之无愧地成为了近期PSP游戏中的一匹黑马。还等什么？拿起PSP对你的大脑进行一次完美地试炼吧！

留给后来者的世界

PSP与NDS

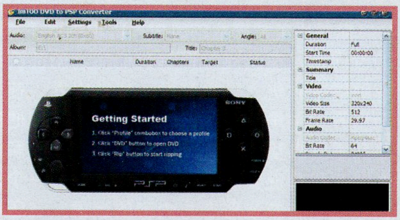
继承机种无责任大预想

时光荏苒，斗转星移，以NDS和PSP为主角的掌机新时代已经走过了第三个年头。对于这两台主机的制造者来说，3年来的较量结果依旧是各有胜负。NDS席卷了整个游戏市场，并且使掌机第一次超越家用机成为最受玩家关注的机种；PSP依靠新潮的造型设计与功能，在年轻人中的普及度超过了原先的想象。目前也应该是两大公司策划自己下一部掌机的时候了，对于新时代的两大机种的继承者，人们会有什么新的要求呢？

文/翔武、猴子

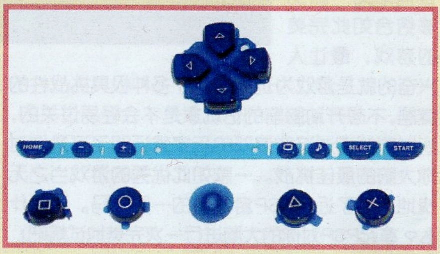
PSP篇 保持基础，稳步前进。

PSP目前的最大优势就是它的游戏画面。在研制新机种的时候，SCE应该会考虑到多个方面的问题。首先，根据PSP发售2年多的经历来看，支持UMD光盘和高容量记忆棒的设计还是成功的。唯一没有让SONY满意的，就是UMD最后只能作为PSP软件载体，而其他的功能现在看来是不大可能实现了，这个U（Universal）也稍微显得失去了光彩。



键位补充

PSP作为机能最优秀的掌机，它的键位设计是以PS初代机器为基础的，但是LR键只有一组，而且模拟摇杆只有左边的一个。这样一来许多游戏都不能很方便地制作在PSP上面，如一些FPS游戏，由于没有调谐准星的右摇杆，所以只能拿○×□△代替（如《荣誉勋章 英雄》）。这样的操作相对来说比较僵硬，玩家们在游戏时的心情也受到了影响。另外就是用PSP模拟PS



的时候，由于L2和R2不存在，所以只好用左摇杆的左右方向代替L2和R2，朝上的方向代替L2+R2。所以目前针对PSP的PS模拟器所对应的都是只用普通PS手柄就可以玩的游戏，如果想移植对应摇杆的游戏就几乎是不可能的了。如果说PSP到了更新换代的时候要考虑在主机结构方面做出什么改变，那么操作键位的补充应该是首先考虑的要素。就像NDS比GBA多出了XY键一样，PSP的后续机种确实应该考虑把L2和R2以及右摇杆补充回来。另外摇杆最好也不要用推的了，SNK出的NGP的摇杆不就是很赞的吗？

改善屏幕的播放情况

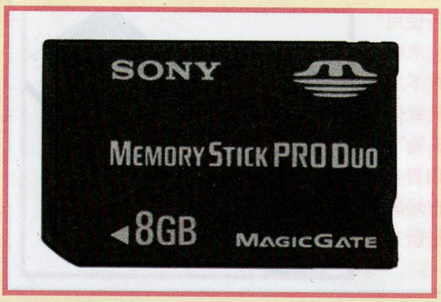
如果说PSP最优秀的地方是哪里，应该说就是16：9的超宽屏幕了，但是最让人头痛的也是它，因为屏幕本身的素质问题，在游戏的时候，残影是免不了的。即使是画质超高的《最终幻



想2》这样的游戏，也挡不住在快速移动的时候背景一片模糊的情况。如果你在玩CAPCOM合集里《街霸》的时候操作Ken来回跳跃的话，更可以看到一团红色的影子在滚动。PSP在推出新的机种的时候，最重要的一点就是改善画面质量，减少残影的数目。如果在将来可以看到丝毫没有残影的PSP屏幕的话，那将是一件大快人心的事情。SCE可以参照任天堂推出NDS Lite的先例，改善自己的主机屏幕，从这一代就可以做起，

记忆载体的变化

目前PSP的记忆棒容量最大已经达到了8G，虽然价格依旧高不可攀（目前折合人民币还是2400多元的样子），但是降价是迟早的事情。毕竟目前的移动存储媒体价格总是在不断地下降。相比之下，闪存媒体的价格依旧比硬盘、光盘类要高出很多，毕竟制作成本摆在那里。如果说在将来PSP的后续机种的存储媒体会有什么样的变化，记忆棒容量的扩充仍然是最有可能发生的事情。实际上，如果玩家们只是拿PSP看电影的话，一个2G的记忆棒已经差不多够了，除非你要拷上几十个小时的文件插着电源看一个星期不从床上下来。至于更大容量的记忆棒……如果说是为了拷游戏的话，其实也没有太大的必要，一个4G的基本上就够了。



支持TV连接

目前PSP支持的记忆棒中的影像文件格式只有AVC、MP4和PMP三种。其中PMP还是需要使用特别的播放软件才能使用。UMD影碟虽然有很多优点，但是最终被残酷地淘汰出影音载体的家族。目前来说PMP是PSP上最好的影像文件格式了，只要码率够高，模糊、脱帧等令人不愉快的情况就会大大减少。把PSP连接到电视上看一直是很多玩家比较支持的，但是PSP本身没有图像输出的端子，只有一个USB插口可以向外面传送资料。目前支持将PSP游戏影像导出到电脑屏幕上的Remote Joy软件可以让玩家们在电脑的显示器上看到PSP游戏的画面，而非官方的PSP to TV必须要经过改机才能将信号输出到电视上。如果可能的话，PSP的后续机种应该考虑到将游戏画面导出到电视屏幕上的功能了。其实拿这个功能玩游戏倒没什么，主要还是播放各种视频软件，如果是在家里的话，拿电视看的感觉起码会比看PSP要舒畅一些，如果是几位朋友在一起看片子的话，电视更加适合这些人。



PSP记忆棒连接到PS2上的设备

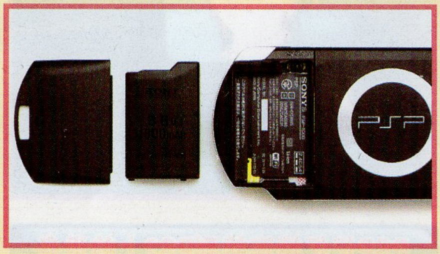
PSP发展两三年了，有一件事情是最让人无语的：PSP的记忆棒容量已经从32M做到了8G，但是同样使用Magic Gate技术的PS2的记忆卡依旧是雷打不动的8M。对于PS2玩家来说，没有一个够大的记忆载体，很多游戏的记录就不能都保存下来。和现在的电脑系统相比，几百K的游戏记录算不上什么；但是对于只有8000K的PS2记忆卡来说，这些记忆容量就显得十分巨大。而且SCE并没有发售将PS2记忆卡上的存档文件保存到电脑硬盘中的官方周边。倒是AR Max等非官方的周边厂利用USB数据线和软件将PS2和PC连起来，并且可以备份存档。不过这种周边用起来也太麻烦了，如果有直接把PSP的记忆棒转

接到PS2的记忆卡插槽的周边（就像Mini SD转SD的转接器一样）的话，那PS2的玩家们可就没有后顾之忧了。不过目前PS2的发展已经到了晚期，即使生产出这样的东西也没有太大的意义了。估计官方能够推出这样周边的可能性并不算高，但是非官方也许有可能搞出来也说不定哦（阿弥陀佛上帝保佑阿门阿门……）。

电池使用时间延长

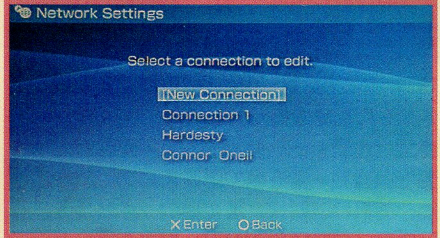
PSP的电池功能已经超出了许多人最初的预料。作为自带光驱、播放视频文件超级费电的游戏机，在游戏的时候能够撑上4个小时，平时关机的时候可以待机数天的机器，它的电池业已经受了很严峻的考验。在研发新型主机的时候，SCE应该对PSP后继机种的电池做出进一步的改善。增加电池容量、延长待机时间是玩家们对PSP后继机种提出的要求。随着技术的进步，大容量、高电流、更加环保的电池会逐渐取代现在一些落后的电池，其实玩家们的要求也不是很高，只要像现在的手机一样能够待机一个星期不必充电就不错了(这要求还不高？)。

另外机器本体也要变得更加省电，这样的话才能更好地配合电池，最大限度地延长玩家的游戏时间。



搭建官方网络平台

PSP发售两年多了，到现在为止还是没有官方的网络平台。相对而讲，任天堂的WIFI网络就比较不错，甚至官方还发售专用网卡，支持WIFI对战的游戏也越来越多了。PSP大多数游戏还只限于面对面的联机，只有少数在游戏内设置了网络对战功能。

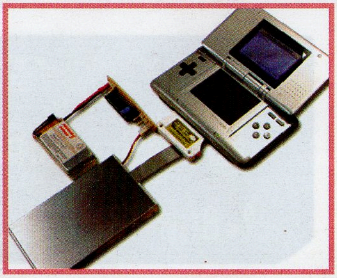


或许是因为用按键输入文字困难的原因，再加上语种对应，在PSP本身中设置可以供交流的网络平台不太可能。比如《怪物猎人》系列，PS2版是支持网络功能的，可以通过键盘来输入文字进行交流。而PSP的按键较少，靠这么少的按键中途打字基本是不可能的，厂商在游戏中设置了各种动作，但也只有少部分能起到交流的作用，实用性还是较低。厂商估计也是因此原因没有设置网络功能。对于这类好游戏没有网络功能的对应，实在是比较可惜的。

而目前用PSP进行网络游戏的玩家使用的都是KAI和XGAME这种第三方平台,相对官方来讲,这些第三方网络平台做得很不错了。通过无线网卡可以让支持联机的游戏都支持网络，换句话说就是把局域联机映射到网络上。软件本身还有聊天室功能,虽然不能通过PSP进行直接交流，但可以通过PC来进行交流,弥补了PSP这一不足。

NDS篇 大胆突破，再辟蹊径。

应该说任天堂贯彻的横井军平“落后技术的平行使用”的制作概念是NDS取得成功的最大关键。在硬件技术和外在表现都赶不上别人的时候，就要在“软”的地方下足工夫。双屏幕和触摸的设计就是最好的表现。在游戏软件开发方面，除了一开始移植的几部作品之外，“任天狗”、“脑锻炼”类型的游戏吸引了许多以前不玩游戏的消费者，DS的销量也在这一两年里突飞猛进，蚕食了电玩市场的大部分份额。今后的任天堂如果想继续在掌机界占据霸主地位的话，就必须在创新方面做出更多的举动。



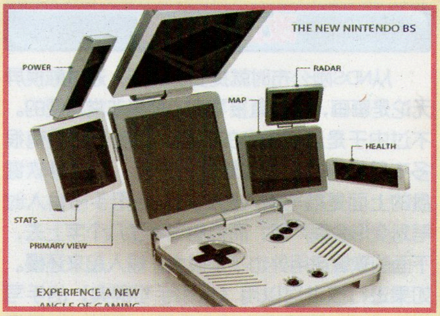
屏幕尺寸扩大

NDS的屏幕比GBA只大了一点，从240×160扩大到了256×192，与PSP的480×272相比还有比较大的差距。固然小屏幕对于CPU的运算有缓解作用，但是同时带来的游戏分辨率低下则使游戏画面受到比较大的限制。当然了，NDS并不是靠画面取胜的主机，但是任天堂本身应该也不会一直陶醉于制作这么简单画面的游戏（尽管现在的DS和Wii不少节目都是这样）。到了推出下一代掌机的时候，任天堂应该考虑到使用更有能力的CPU作为中央处理器。当然作为掌机，屏幕的尺寸毕竟不会太大。对角线的长度差不多保持在2—3英寸应该就够了。

提升3D机能

NDS的3D机能比较有限，尽管如此，它上面还是有许多优秀的立体游戏。这归功于游戏厂商在开发的时候倾注了更多的精力。从这些年游戏界的发展来看，游戏实现3D化也是一个比较大的趋势，虽然NDS上的2D游戏依旧占多数，但是已经有不少游戏实现了完全3D。任天堂从《马里奥64》的时代就开始制作真三维的游戏了，所以在将来进一步开发掌机的3D功能也在它规划的范围之内。我们有希望在将来看到一个3D机能更强大的任天堂掌机出现。





↑当初网上广为流传的任天堂掌机的预想图，虽然想得有点疯狂，但是从NDS延伸出去的概念没有变。

增加平衡体感功能

游戏结合主机的特殊机能一直是任天堂的拿手好戏。从FC时代2P手柄上的麦克风到现在NDS的触摸功能以及WII的体感机能，任天堂一直坚持着创造游戏的新玩法。掌机上的体感操作从GBC的《滚动卡比》就开始了，卡带中内置的体感器，可以通过转动GBC就让卡比滚动起来。到了GBA上，《旋转瓦里奥制造》和《耀西的万有引力》成为了这一类游戏的代表之作。不过都是将体感器内置在卡带中，GB和GBA卡带造型也比较大，像《旋转瓦里奥制造》这类卡带被做得很大，加入体感和震动功能。

NDS目前有震动包，但在体感机能方面还没有周边实现，如果推出新版，加入这个是个不错的选择，不过也有可能是将震动包和体感功能设计成一体，并插在GBA的卡槽上。

增加影音播放功能

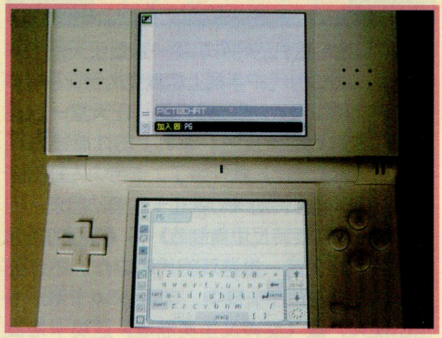
比起PSP，NDS在影音播放方面很薄弱，官方的影音播放只能靠PLAYAN，PLAYAN只是扩展出影音播放功能的周边，而不是NDS的内置功能。想想看，带出一台PSP就可以有上网、影音播放等功能，带NDS出去还要带上各种扩展用的周边随时更换，确实有点不方便。

NDS如果增加影音功能，可以使用触摸屏进行操作，在拖动播放进度条方面要比PSP方便多了。不过效果方面还是不如PSP，但也算是一个能常用到的基本功能了。

NDS画面比较小，转换出的影像还有解析度的问题，这点在GBA电影卡时代就是比较突出的问题。不过如果能优化影音播放功能，使动画能够在NDS的屏幕实现点对点的话，就稍微完美些了，至少看上去比较清楚。

改进聊天室

从NDS刚公布时就提到的功能，通过触摸屏无论是画画，还是直接写字，都是非常方便的。不过由于是最初拥有的机能，功能方面还有很多不足的地方。首先是输入方面，在屏幕软键盘的上面是触笔输入的地方，使用手写输入时笔划变形会很严重，而且也写不了几个字上去，下面的软键盘用处也不是很大，输入起来还慢。如果进行改进可以用《乐引手写辞典》的手写输入方式，模糊识别输入快捷，还可以进行日文汉字输入，原触笔输入区域可以不用改变，可以留作画图用。



NDS聊天室另外一个需要改进的地方就是网络功能，这也是最需要改进的地方。目前聊天室一共有4个房间，每个房间支持最多16人交流，但由于不支持WIFI网络功能，现在也只能是在局域小范围内进行交流，但在小范围内却没有用这个交流的必要。增加WIFI功能后，才真正算得上是聊天室，比如在有热点的地方可以随时打开进行交流。

增加好友管理，好友管理实际上也是聊天室应该具备的一个功能。现在的感觉是就算有朋友跟你聊一会，但也是聊完就完了，下次也不一定能找到他。增加好友管理后可以方便找到好友，而且可以知道在线情况，可以真正成为一个聊天平台。

强化网络平台功能

和PSP相比，NDS的网络游戏功能算比较不错的，支持WIFI的游戏也越来越多了，不过NDS网络功能也存在一些不足之处。

首先应该改进FRIEND CODE系统，FRIEND CODE（简称FC）系统需要双方都知道FC才可以，当别人加到你的时候系统也不进行提示，很不方便。有些游戏中在和搜索到的玩家对战结束后会提示将其加为好友，这一点非常不错，毕竟不是每个对战的玩家都能知道对方的FC，所以FC系统也非常适合这种功能。

其次，NDS目前游戏只实现能一起玩，但一起交流就要差很多了。目前部分游戏支持语音聊天交流，比如《银河战士》《口袋妖怪》，我和朋友试了几次，除了能听到杂音外，其他都听不到，看来语音交流还是不太好实现的，相比来讲倒不如靠输入文字更方便。如果NDS能加入上面所提到过的聊天室功能，那么把这个加入到游戏中应该也不是难事了。

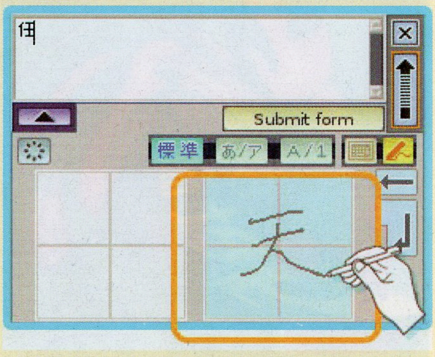
虽然NDS的网络平台无法和X360那种相比，但一些基本功能完善之后，凭借自己的一些优势，在掌机中就算比较完美的了。

内置浏览器

和影音播放的PLAYAN相同，NDS浏览器也是一个扩展周边，操作和功能方面很不错，但从便携性上来讲没PSP的方便。

NDS的浏览器使用的是双卡槽设计，NDS卡槽插的是浏览器软件的卡带，GBA卡槽插的是内存的扩展卡。由于NDS浏览器用的是触笔操作，再加上有手写功能，在浏览和输入方面比PSP有很大的优势。不过PSP屏幕大，比NDS的网页画面看起来更加清晰。由于机器内存的原因，PSP和NDS都有因内存不足，无法浏览网页的情况。但由于NDS拥有内存扩展卡，这方面还是要比PSP强一些的。

虽然浏览器不错，但作为扩展周边软件，还是不如PSP那种内置的方便。如果NDS能将浏览器内置到系统中，那么在户外上网的优势会体现得更加明显。



↑NDS支持手写输入，是它作为聊天工具的一个重要的优势，你可以很快地输入自己想写的文字。

杂谈篇 掌机进化的趋势

说到游戏主机的进化，在很多情况下就和电脑升级一样，游戏机的CPU、内存储器、软件载体也会随着时代的进步而发展。许多情况都是可以预想的。实际上，许多我们今天看到的奇迹，都是在前人大胆设想之后经过实践变成具体的物质的，人的思维创造能力是发展的源泉。

新时代主机的进化方向

1、内存扩展，如果有新型机，功能方面一定会更成熟，但内存也需要更大的。特别是对于浏览网页这种，毕竟扩展卡的意义就像SS的加速卡，虽然读取速度快，好用，但都是属于外设。如果想上网的时候少带了一块卡，那感觉肯定是相当郁闷的。

2、支持存储卡，NDS确实是比较需要一块存储卡。现不说看电影听歌这些功能，光是游戏试玩版下载，就很需要。NDS在店头下载的游戏在关机之后直接消失，这点让人感觉很不爽，如果本身电就不多，还没体验够，就要没得玩了，谁都会不快。如果增加存储卡，直接把下载的试玩版游戏存到卡中，就比原来方便多了。另外，如果支持存储卡，或许还可以在浏览器中增加下载文件到存储卡的功能。

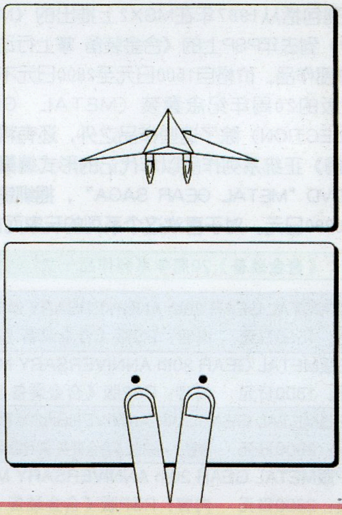
3、任天堂原来在GBA上出过很多FCMINI的游戏，其中部分游戏销量还不错的，说明老机种的模拟游戏一直是玩家们关注的热点。在这点上可以借鉴PSP的那种形式。如果像上面说的增加了存储卡后，这个功能会更方便的。官方提供FC、SFC、GB、GBC等机种的游戏的付费下载，将下载的文件直接放到存储卡中运行。

NDS的键位和SFC是一样的，再加上SFC上好游戏很多，如果能有官方模拟器出现，可谓是造福玩家了。最好在设计模拟器的时候不要单纯考虑单机游戏，如果能用上NDS的无线联机功能，支持1－4人游戏，那真是重现SFC时代的风采了。在这方面，任天堂已经在Wii上做出了尝试，利用网络下载的方式使玩家们玩上了Virtual Console（虚拟主机），如果今后虚拟主机业务可以拓展到掌机上就更好了。

新的触摸功能？

这实际上是NDS发售前，玩家们假想的GB系列后续机的造型。不过现在NDS已经出了，我们就不讨论这个假想机型了，毕竟比实际的还少两个键呢。

这个假想机型的触摸功能非常强大，支持两点触摸，这在现在还是达不到的，不过如果分成两块触摸屏或许能支持这个功能。图中是用两个手指的移动来控制飞机的移动和翻转，如果能实现真是非常有意思的机能，那时的游戏方式估计又该有一次大革新了。



操作系统界面完全更新

说了很多假想新增加的功能和机能，如果将这些东西全添加进去，就需要一个比现在强大很多的操作系统及界面。在多功能方面不会太逊色于PSP了。

后记

刚才说了这么多，实际上掌机究竟会向什么方向进化，最终的结果还是要让事实来说话的。我们希望看到是一个在竞争中良性发展的游戏市场，这样的格局才能给玩家们带来切实的好处。因此，无论NDS还是PSP，都应该朝一个更好的方向前进。

《合金装备》20周年纪念套装推出 内含PSP版《掌上行动》廉价版



随着小岛秀夫监督的战术谍报名作《合金装备》诞生20周年纪念日的临近，株式会社KONAMI在6月1日宣布，系列周年纪念套装“METAL GEAR 20th ANNIVERSARY”系列将于7月26日推出，本系列包括从1987年在MSX2上推出的《Metal Gear》到去年PSP上的《合金装备 掌上行动》等一共6部作品，价格自1500日元至2800日元不等。限定版的20周年纪念套装（METAL GEAR COLLECTION）除了这些作品之外，还有将《合金装备》正统系列作品以年代记的形式编纂在一起的DVD“METAL GEAR SAGA”，捆绑销售价格为6990日元。对于喜欢这个系列的玩家而言，这个套装的价格是相当超值的。

《合金装备》系列20周年纪念的官方网站于6月1日正式开设，到7月份纪念活动正式开始之前，还将继续保持更新。对此系列关注的玩友们可以登录该站点。

http://www.konami.jp/gs/game/mg20th/

附录：《合金装备》20周年系列作品一览

PS版METAL GEAR 20th ANNIVERSARY METAL GEAR SOLID 价格：1500日元　内容：PS版《合金装备 索利德》
PS2版METAL GEAR 20th ANNIVERSARY METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY（DISC2枚组） 价格：1800日元　内容：PS2版《合金装备 索利德2 自由之子》、PS2版《合金装备 索利德2 档案书》
PS2版METAL GEAR 20th ANNIVERSARY METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER（DISC2枚组） 价格：2800日元　内容：PS2版《合金装备 索利德3 食蛇者》、MSX2版《合金装备》/MSX2版《合金装备 SOLID SNAKE》2合一
PSP版METAL GEAR 20th ANNIVERSARY METAL GEAR SOLID 价格：2800日元　内容：PSP版《合金装备 索利德 掌上行动》



《美妙世界》预约特典正式公开 玩具“にゃんタン☆クリーナー”

株式会社Square Enix预定在7月27日发售的NDS动作RPG游戏《美妙世界》（すばらしきこのせかい）的预约特典“にゃんタン★クリーナー”近日由制作方正式公开。这个毛绒绒的黑色玩具猫是游戏的主人公尼克的搭档——名叫“四季”的少女所有的心爱之物。（宠物？）在角色形象公开之后，就已经受到了许多玩家的关注，这次的预约特典正是应玩家的要求推出的。

该特典的发售数量目前还不清楚，不过作为游戏限定版才有的东西，这个可爱的玩具猫的数量肯定是很有限的。如果现在要预约的话，就要尽快和游戏店联系。此外，与游戏同日发售的同捆版限定DS Lite主机“Wonderful World Edition”的价格定为22780日元（含软件）。

Pokemon Center Tokyo开展纪念活动 原创新色NDS Lite皮卡丘版抽奖销售



株式会社Pokemon为了纪念活动中心"Pokemon Center Tokyo"乔迁，近日开始在日本展开了以"Pokemon Center Original Nintendo DS Lite Pikachu Edition"的购买资格为奖品的抽奖销售活动。抽奖期限到7月1日为止。中奖的玩家们在7月20日至8月19日可以拿着中奖的凭证购买这款数量不多的限定版NDS Lite，它的价格为16800日元。

"Pokemon Center Original Nintendo DS Lite Pikachu Edition"是以《口袋妖怪》系列中人气最高的小精灵"皮卡丘"（ピカチュウ）作为外壳设计的具有独特颜色（金黄色）的NDS Lite主机。目前该活动在日本东京、横浜、名古屋、大阪、福冈等全国5个Pokemon Center举行。参加抽奖的玩家在上述5个地点的Pokemon Center索取抽奖用表，在明确注意事项之后，将填写好的表格交给店员。之后中奖的人将在7月中旬收到通知。

新传说的主题旋律从DS中走出！《逆转裁判4》原声音乐即将发售



【CD收录曲目】	
1.逆转裁判4・序章	18.『逆转连锁の街角』
2.法庭休息室～新たなる序曲	19.エキセントリック2007
3.逆转裁判4・开庭	20.キタキツネ一家
4.寻问～モデラート2007	21.着信メロディ/LOVELOVEGUILTY
5.トランス・ロジック	22.追忆～伤ついたキツネたち
6.王泥喜法介～新章开庭!	23.恋するギタ—のセレナ—ド
7.寻问～アレグロ2007	24.或真敷一座
8.真实は告げる2007	25.追忆～タネとシカケにまみれた云命
9.スリルのテーマ～サスペンス	26.ラミロア～音の风景画家
10.みぬく～ほとばしれ、视线	27.『逆转を继ぐ者』
11.追求～追いつめないと	28.心理锭(サイコ・ロック)2007
12.ジングル～今日はここまで	29.どぶろくスタジオ
13.みぬきのテーマ～魔术の子	30.独房～暗のテーマ
14.牙琉响也～LOVELOVEGUILTY	31.搜查～核心2007
15.宝月茜～カガクの刑事	32.追忆～忘れられた传说
16.搜查～序盘2007	33.胜诉！～オレたちの胜利
17.留置所～面会の悲喜剧	34.逆转裁判4・终幕

株式会社CAPCOM在NDS上开发的法庭冒险游戏《逆转裁判4》发售之后获得了玩家们的一致欢迎，该游戏的原声音乐CD在形势一片大好的时刻被宣布推出，本专辑将于6月27日发售，价格为3150日元。

《逆转裁判4》是该系列在DS上的第一部正统续作，也是系列最新的正统作品。游戏发售之后，在不到3个月的时间内就创造了50万的系列最高销量。这次发售的音乐CD是直接从游戏中截取的原声，在全日本的音像市场和商店中均有销售。

《逆转裁判4》的主人公从以前大家熟悉的成步堂龙一变为新角色王泥喜法介，其他角色也多以新人物为主。游戏延续了《复苏的逆转》中的一部分要素（科学搜查部分），又加入了新的法庭战斗系统"看穿"，充分活用了NDS的机能，体现了开发者在追求创新时做出的努力。

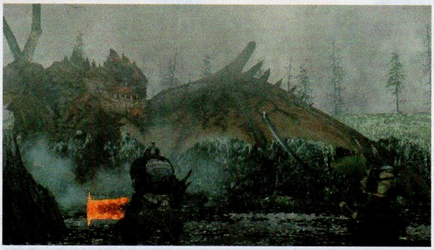
本CD收录了游戏里的34首曲子，另外CD附送的小册子里还有开发人员关于作曲时一些鲜为人知的小故事，逆转裁判的fans这回又有要入手的东西了。

《怪物猎人Portable 2nd》最新任务“绿萌ゆる季节”开始提供通信

株式会社CAPCOM的PSP游戏《怪物猎人Portable 2nd》的最新任务“绿萌ゆる季节”的通信配送工作，已经于6月8日正式开始。

玩家们将“绿萌ゆる季节”的资料下载到PSP上之后，在游戏中村子里的集会所会出现新的委托任务。任务的内容是：远离家乡的哥哥即将归来，但是丘陵地带出现了大量的怪物“リオレイア”（雌火龙）。为了保证他的安全，玩家们要将这些怪物尽可能多地消灭。

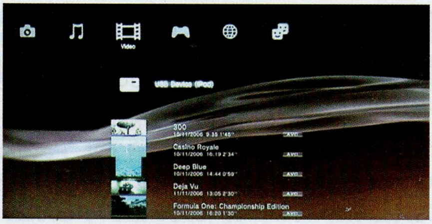
和之前CAPCOM提供的任务相比,这次的“绿萌ゆる季节”。



CAPCOM发表《极魔界村·改》加入众多更新要素的廉价强化版

CAPCOM的老牌动作过关游戏《魔界村》系列的最新作——PSP版《极魔界村》是大家熟悉的老游戏了。现在CAPCOM宣布即将发售加入众多更新要素的廉价强化版《极魔界村·改》，价格为3140日圆。本次是以《极魔界村》为基础，针对游戏的内容与系统进行调整的版本，包括关卡探索要素、游戏进行方式、敌人出现位置、盔甲与盾牌的性能，都发生了变更。玩家在游戏一开始的时候就可以使用二段跳，魔法也改为蓄力制。PSP版《极魔界村·改》预定8月2日推出，除了更新内容之外，并将收录原版《极魔界村》的内容，玩家可以自由选择游玩。





↑用PSP遥控PS3已经不是什么新鲜事了，但是支持远程网络功能的还是从3.50版开始的。

PSP 3.50版系统软件更新 支持PS3互联网远程遥控

SCE于5月31日放出了PSP3.50版系统软件，本次更新强化了“Remote Play”（远程游戏）的功能，与PS3的1.80版系统软件配合，玩家们可以通过互联网来与PS3进行联机互动。

Remote Play是PSP与PS3的联机互动功能，通过无线网络，PSP可以与PS3连接，使用PSP来操作PS3的系统功能，并将PS3的画面实时显示在PSP屏幕上。

通过这一功能，玩家可以在PSP上欣赏PS3上存储的影片、音乐与图片资料，也可以玩部分支持Remote Play的游戏。原先的Remote Play只能通过PS3内的无线网络或者无线局域网络来连接,现在的强化版则可以通过互联网进行联机。因此玩家现在即使出门在外，也可以通过公众无线互联网联机服务，连回家中的PS3进行远程操作，不过这种操作的前提有2个：首先家中的PS3必须处于开机并且连接在Internet的状态，其次PSP的一端必须有提供无线网络的设备。

《战神：奥林匹斯之链》Demo版试玩日期公布

SCE在PSP上制作的《战神：奥林匹斯之链》在放出宣传影像之后，一直受到玩家们的关注。6月6日，SCE宣布该游戏的演示版UMD将于9月份推出，届时玩家们将可以在自己的主机上体会这一掌机最强动作游戏的操作。

尽管PSP《战神》正式版的发售日期没有公布，但是估计该游戏将在试玩版推出不久之后登场。本游戏的导演是Ru Weerasuriya，曾经在Blizzard工作多年，并且创立了Ready at Dawn Studios工作室。Ru 曾经为多部Blizzard 名作担任艺术设计，包括《星际争霸 母巢之战》和《魔兽争霸3》。SCE选择这个小组开发PSP版的《战神》也是出于对他们雄厚实力的信任。

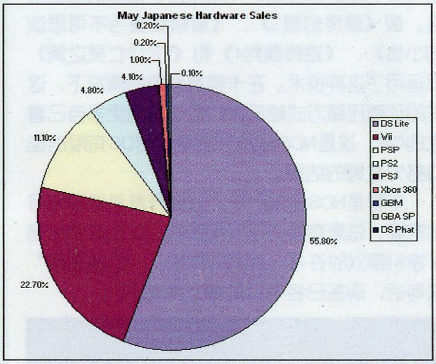
《口袋妖怪 钻石/珍珠》妖怪交换数量突破千万

任天堂旗下制作《口袋妖怪》的Pokemon公司近日公布，在NDS版的《口袋妖怪 钻石/珍珠（Pocket Monster Diamond/ Pearl）》中的Wi-Fi怪物交换服务中，玩家们通过网络进行交换的怪物数量已经突破1000万只。

《口袋妖怪 钻石/珍珠》是全球系列销量累计超过1.1亿的《口袋妖怪》系列最新作，于2006年9月在日本地区推出，2007年4月，《口袋妖怪 钻石/珍珠》在北美地区推出，欧版则预定在7月推出。该游戏提供了Wi-Fi网络的无线联机服务功能（GTS），玩家们可以通过Internet与全球玩家进行口袋妖怪的交换与对战。怪物交换和通信的网络化是《口袋妖怪》系列从这一代开始进行的革命性尝试，并且大获成功。Pokemon的发言人宣布，在4月北美版推出之后，通过GTS交换的口袋妖怪数量在全球累计已突破1000万只。随着《口袋妖怪 钻石/珍珠》7月份在欧洲推出，怪物交换的数量预计还会进一步增加。







日本主机硬件销量再创新高 五月份比去年同期增长10%

根据日本新闻媒体的统计，2007年5月的日本游戏市场被任天堂旋风席卷。这个月的硬件销量和去年同一时期相比，增长了约10个百分点。在各种主机中月销量最高的依旧是DS Lite，在5月一共售出60万台，约占硬件总销量的56%。到今年5月底为止，DS主机各种机型在日本的总销量达到了17152000台。而PSP在这个月的销售情况也相当不错，大约有12万台左右。

在电视主机方面，5月份销量最好的主机是Wii，大约有25万台。紧随其后的是PS2和PS3，销量分别为53000和45000台。XBOX360销量继续维持在比较低但稳定的态势，本月卖出11000台。GBASP主机依然在销售，卖出2000台。根据统计资料，2007年5月份硬件销售总量的78%均为任天堂主机所有。

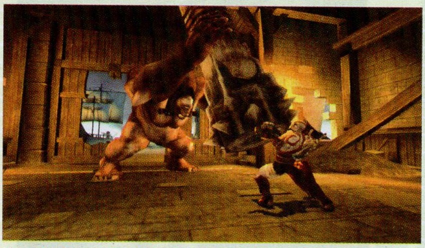
2007年日本游戏软件销售排行的前10名如下所示：

名次	游戏	销量	机种	制造商
1	最终幻想战略版 狮子战争	241904	PSP	Square Enix
2	最终幻想XII 亡灵之翼	180260	DS	Square Enix
3	超级纸片马里奥	156642	Wii	Nintendo
4	Wii Sports	140704	Wii	Nintendo
5	桃太郎电铁DS 东京&日本	124223	DS	Hudson
6	大脑学院：Wii学位	113035	Wii	Nintendo
7	新超级马里奥兄弟	112486	DS	Nintendo
8	更加锻炼大脑的大人DS训练	103610	DS	Nintendo
9	光明之风	101138	PS2	SEGA
10	耀西岛DS	97331	DS	Nintendo

本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。

掌机游戏的潜能空间

随着掌机游戏大作的频频发售，最近一段时间人们关注的PSP和NDS游戏数量不断增加，许多画面和操作感都很不错的游戏也逐渐浮出水面。许多大作在远未推出的时候就已经被宣传得极其到位了。



↑《战神：奥林匹斯之链》充分体现了PSP机能，在不久的将来会在玩家中制造更大的轰动。

《战神：奥林匹斯之链》充分体现了SCE挖掘PSP机能的决心和实力。这个游戏在最初公布的时候就吸引了许多战神粉丝的注意，从游戏录像来看，该作的操作感与PS2版无异，画面上也体现了目前PSP的最高水准。游戏的发售日还没有确定，试玩版的释出日期却被爆了出来，这个系列的人气可见一斑。就像是一部特别吸引玩家的电影，连一部预告片都有人抢着看一样。SCE凭借原Blizzard骨干组成的开发小组的技术，将PSP版《战神》制作得期待度满点，在发售之前就早已经赚足了玩家们的口水。PSP版《战神》能够在玩家中造成这样的轰动，固然有PS2版两部前作给玩家们留下的印象造成的影响，但是PSP版游戏本身的素质才是游戏在发售时畅销的保证。

与PSP版游戏相比，NDS的游戏在画面上受到的局限比较大，许多游戏依旧持续GBA时期的2D路线。在制作3D游戏方面，欧美厂商的决心和力度明显比日本方面要大。UBI的《战火兄弟连DS》就是这类游戏的代表。游戏的容量很低，只有32MB（256Mb），在DS游戏里算是比较小的了。但是这样一个看起来应该是很简单的游戏却包含了10多个漫长的关卡，游戏里敌我双方的装备数量数十种，游戏流程之长也出乎玩家们的意料。而且游戏对于环境的刻画也极到位，连爆炸之后引起的耳鸣效果都做出来了，即使不使用耳机，也可以感受到游戏里那种震撼的感觉。制作者能够用如此少的容量制作出如此效果的游戏，可见他们的编程手段的高超程度已经达到了一定的水平。

如果说《战火兄弟连DS》是匠心独具的作品的话，那么《触摸死亡》就可以算是鬼斧神工级的游戏了。128Mb，一盘GBA游戏卡的容量，换算成计算机通用的容量只有16MB。一个类似《死亡之屋》的游戏就这样诞生了。

令人惊奇的是，游戏的容量虽然降低到了NDS的极限，但是游戏里面的人物多边形、贴图效果和帧数都没有不自然的表现。压缩技术和编程的优化，使这样的低容量优秀游戏层出不穷。

在明显不占优势的CG动画方面，任天堂借助Matrix Software提供的Actinagine视频压缩技术，成功地将原本容量巨大的动画压缩到可以装在NDS卡带里的容量，并且保持了动画的清晰程度。像《最终幻想3》、《雷顿教授与不可思议的小镇》、《逆转裁判4》和《FF12亡灵之翼》都运用了这种技术。在卡容量有限的情况下，这样的动画压缩方式使玩家们能够看到更多自己喜欢的CG，这是NDS游戏开发者针对DS有限的能力努力发掘的结果。

不管是NDS还是PSP，只要开发者能够好好地挖掘，总是有潜力可以发挥的。这也是今天制作掌机游戏时许多人持有的觉悟。“机能无限”这句话，现在已经不只是嘴上说说了。



↑这就是利用ACTIMAGINE技术制作的压缩格式的FF3的高质量影像，玩家们早已经熟悉了。

纵观掌机业界风云变化

日本掌机游戏周销量榜

《应援团2》发售后果然占据榜位，不过首周的销量相比1代还是有了很明显的提高，这次的《应援团2》相信喜欢音乐游戏的朋友不会错过。

2007年5月14日—5月20日 TOP 10

《最终幻想战略版》虽然是一款移植作品，但是仍然有着极高的人气，虽然这款作品存在着许多BUG，但是经典作品的重生还是会勾起老玩家的感动。

1 DS NEW 燃烧！热血节拍之魂 押忍！战斗应援团2

●任天堂 ●RAG ●2007.5.17



单周销量：62936

累计销量：62936

NDS最强音乐游戏再次出击，再次燃烧玩家的热血之魂。

2 DS NEW 最终幻想战略版——狮子战争

●SQUARE ENIX ●SLG ●2007.5.10



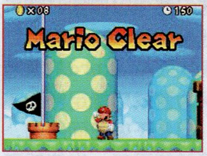
单周销量：46781

累计销量：216549

经典重生，但是复刻的诚意却稍有不足。

3 DS ↑ 新超级马里奥DS

●任天堂 ●ACT ●2006.5.25



单周销量：21895

累计销量：4490836

万年的经典，长卖趋势良好！

4 DS ↓ 桃太郎电铁DS 东京和日本

●HUDSON ●TAB ●2007.4.26



单周销量：20003

累计销量：178131

与经典游戏《大富翁》的相似作品，相信玩家会感受到不同的魅力。

5 DS ↓ 最终幻想XII 亡灵之翼

●SQUARE ENIX ●RPG ●2007.4.26



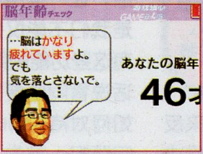
单周销量：19093

累计销量：459009

“毒瘤”作品50万的销量应该不成问题。

6 DS ↑ 更锻炼大脑的DS训练

●任天堂 ●ETC ●2005.12.29



单周销量：19032

累计销量：4352706

更锻炼大脑，销量向500万迈进。

7 DS ↑ 马里奥卡丁车

●任天堂 ●PUZ ●2005.12.08



单周销量：15447

累计销量：2157637

再次登上榜位，证明了马里奥的极高人气。

8 DS ↓ 逆转裁判4

●CAPCOM ●AVG ●2007.4.12



单周销量：15163

累计销量：406514

经典法庭类AVG游戏，不知道能否突破50万？

9 DS ↑ 大人的英语训练DS

●任天堂 ●ACT ●2007.3.29



单周销量：14979

累计销量：230796

常温，长卖持续中，一起来学习英语吧！

10 DS ↑ 动物之森

●任天堂 ●PUZ ●2005.11.23

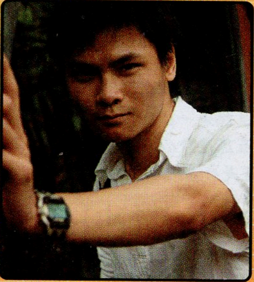


单周销量：14586

累计销量：4100157

温馨而闻名，这是一款让人感觉到幸福的游戏。

烧录卡Acekard之弱势根结



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

正所谓市场是用销量来反应的，也可以说市场占有量决定了产品的欢迎程度，然而Acekard自从两个月前开始缺货到如今，在烧录卡业界的影响力也逐渐下滑。据我们了解缺货也是无柰，Acekard使用的芯片出现断货，导致无法再生产，所以才中断出货，以致于市场逐渐被其它产品占领，目前国内仅有一两个渠道如要玩商城还有少量Acekard在出售。对于普通消费者而言或许要提出疑问：既然这款芯片供货困难，那么何不用其它芯片取而代之？这也是我个人所感兴趣的，但是我所想的并不是现在用其它芯片取代，我认为如果有这个可能性的话，Acekard早就如此做了。我所想的是：在当初设计时就应该要想到该芯片可能会出现供应困难的情况，那么也就应该选择主流芯片来设计，所以这还得归结于Acekard作为新秀开发经验不足的缘故。两个月的断货时间已经让其它竞争者抢得了大部分市场，如果说Acekard一直有大量的货在出，那么影响还会小一些，Acekard2的推出也会更顺利一些，但是市场上现在已经被R4等产品所充斥，所以我认为Acekard2的发售将遇到很多阻力。

以上是从硬件角度讲，而从软件方面考虑，Acekard也缺乏后期的更新，譬如R4、SCDS都支持了软复位、金手指，而Acekard却没有此方面的动静，让一些用户颇为头疼。但是我们不能仅仅以Acekard没有这些功能的简单思路来考虑，话说看问题要辨证地看，那么如何对待Acekard功能缺乏的问题呢？首先，我们要明确一点，Acekard在发布时就宣称完美的游戏兼容性才是其最高的追求甚至是唯一的追求。为了实现百分之百的兼容，从硬件上采取了NDS游戏卡带的仿真设计，初期甚至不惜以封闭的AKFS格式来达到这一目的，而软复位和金手指即便是最普通的玩家都知道要对Rom或者存档进行修改，这样一来实际上就违背了Acekard的开发初衷。倘若真的要实现这些功能而对Rom或者存档进行修改，也就不复以Acekard称之，那时候玩家的代价或许就是失去这样一款全球最高兼容性的卡带。

其次，作为电子消费产品而言，玩家在购买后也确实需要厂商对产品进行功能更新，这样才能满足一些人的心理价位。我认为，Acekard即便不用增加金手指、软复位等功能，那种容易实现的功能也应该不断添加，譬如这次发布一个界面DIY工具，下次发布一个记事本,再后来发布一个计算器……甚至每周发布官方设计的Skin也总比老不更新好。作为玩家而言，只要有更新，他们都是满意的。我想Acekard的开发人员应该更多地站在玩家的立场考虑，如果认为“游戏全部都可以玩，还更新干什么？”那就完全和消费者的想法相悖了。有的朋友也许会说，一张烧录卡不过100来元，买了就买了，提这么多要求干什么？那么我就可以为消费者说句公道话了：“其它的烧录卡也是100来元，他们都可以做到时常更新，为何Acekard不做呢？”当然，我认为Acekard的官方肯定是认为游戏功能足够而不需更新，但是正如前面所言，即便是简单的更新，也能够满足翘首以盼的用户啊！



梁豪	买了一年多PG，没中过奖，边角栏也没上过。
读者资料	男，16，广东省封开县江口镇大塘二路四十四号，526500

PSP强势反弹 iDSL黑款出货



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。



这掌机市场的行情还真是有点中国股市的味道，五一还是四千点的牛市，假期一过就直接冷到三千六，才刚冷一个月又突然飚升回四千点，而且还有继续上扬的空间。随着高考正式落下帷幕，游戏机涨价的序幕也正式拉开了。在结稿前两天，原本还是稳中有降的PSP主机行情风云突变，硬降机一夜之间涨了20块，软降机更是一口气涨了40块。这个价位极有可能在日后改变，我预计在暑假到来的时候，行情应该会涨到五一期间的水准。真是后悔前几天怎么就没料到呢，怎么就没屯个几十台呢，呵呵，PSP≈股票，不假。这是价格方面，在供货方面近期有一个特别有趣的现象——放在以往都是黑色款机器便宜，新款彩色机器贵一点，但是现在就正好相反了。比方说同为硬降机蓝色款是1400元，黑色款就要卖到1475，仅仅就是一个颜色的区别而已，但差价居然就有这么夸张。记得以前彩色机也只比黑色机贵50块的样子，可见当前黑色主机缺货程度之严重，不然肯定不至于本末倒置。

软降机方面的供货相比硬降机更为紧张，黑色机早就宣告断货，白色机紧随其后，现在唯一可以进到货的只剩下粉红款了，在没有选择的情况下，粉红款能坚持多久还是个问题。如果照这个形势发展下去用不了多久软降机就会在国内绝迹，到时候将正式进入硬降机时代，那就只能寄希望于最新的破解程序早日放出了。面对此般行情，可能最近有玩家购买PSP会比较困惑，涨价是其一，其二是有可能出现有钱买不到心仪主机的情况。想买软降机的别无选择，如果是MM还好，但大男人拿个粉红机貌似就有一点闷骚的嫌疑了，呵呵。无奈就购买硬降机吧，黑色款贵得要命，基本上有这个价钱都差不多可以买软降机了，ok，买彩色硬降机好了。另外搭车提一下，PSP的老大哥PS2受小弟强势反弹的影响，同期上涨了40块，这是这台已经过气的主机近半年来首次涨价。

不得不赞一声神游，行货果然不是水货可比的，不显山不露水，于惊涛骇浪中稳如泰山，无愧为中流砥柱之名。在假期临近的大环境影响下，人家PSP是红线飘飘，iDSL居然绿油油一片，难得难得。在延期半个月之后，原本在5月20日就应该上市的黑色款iDSL终于正式供货了，价格居然较之前的白色款机型还要便宜，这和趁火打劫的PSP相比真是厚道太多了；而且这次的供货貌似非常充足，应该在短时期内不会出现缺货的情况了。不过遗憾的是，在黑色款上市的同时其他三款颜色均告缺货，也就是说接下来购买iDSL在颜色方面就没得挑了。另外，Wii方面近来价位一路下跌，比早期缺货状态时已经掉了近千元，现在只需要两千出头就可以搞定包含直读在内的全套主机了，D盘也从以前的几十块降到了个位数，在主机和游戏价格都合理的情况下，Wii在国内前景有戏。

记得上期报道过kingmax卡烧毁的事情，就在结稿前阿俊居然又接到一个电话，说是3月份购买的TF卡报废了，我一问品牌，居然又是kingmax，不过这次配套的烧录卡不是R4。由此分析可见上期提到的R4复位功能导致TF卡烧毁的真实性降低了不少，莫非这两名玩家都是因为在拷贝途中拔插TF卡导致的？要不为什么短短一个月就有两张同为kingmax的TF卡出故障呢？在我印象中kingmax应该比kingston的质量更过硬才对啊。说不清楚，总之大家今后首选kingston好了，不过已经购买了kingmax的玩家也不用着急，只要是行货售后服务都没问题，放心用就是了。另外，传说中和R4最佳搭配的日产kingston已经断货了，新到了一批货均为台产，其实售后质保都是一样的。不过鉴于日产的风头太猛，这批货我拿的量少，谨慎观望中，如果玩家非要日产的不可，那就只能等一段时间了。

PSP	1500
IDSL	1200
小神游SP	670
翻新GBA	330
翻新SP	450

昔日经典射击游戏重生

R-TYPE TACTICS®

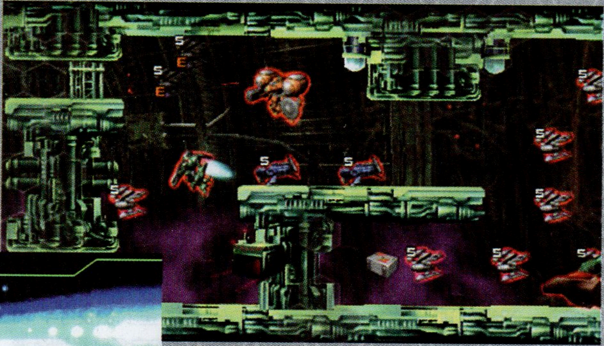


PSP	Irem Software Engineering	2007年
	SRPG	1-2人/5040日元
R-TYPE战略版		容量未知

射击游戏名作《R-TYPE》将以全新的SRPG形式登陆PSP！本作采用了敌我交替行动的正统回合制系统设定，战斗地图上被分为很多六边形格子，所有战机按照格子的划分来进行移动，游戏还保留了原《R-TYPE》系列特有的很多要素，绝对让玩家玩的过瘾。

特征1:侧面视点的战术地图

战斗的舞台是以侧面视点展现的战术地图，与原系列相同的是，地图上有墙壁和障碍物，当攻击射线碰到这些墙壁和障碍物时就会被阻挡下来，无法对攻击目标造成任何伤害，因此要适当的移动之后再进行攻击。



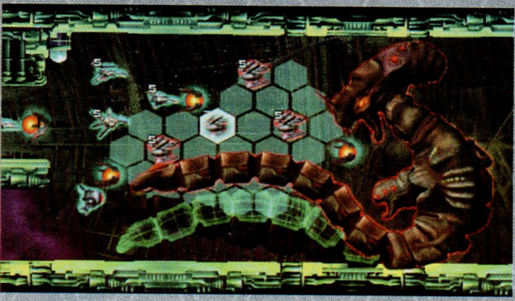


特征2:使用波动炮进行强力攻击

原先作品中一定会出现的波动炮在本作中也占据着不可缺少的位置，储蓄能量后一举放出强力的攻击，活用波动炮对战斗的胜利起到了举足轻重的作用吧？

特征3:使用代表性的生命兵器FORCE

橙色的生命兵器FORCE是《R-TYPE》系列的代名词，让作战单位装备FORCE之后能进行强力的攻击。





↑在系列首部作品的第一个关卡最后出现的巨大敌人，真令人怀念。

全新战略游戏即将登场

各式各样的登场机体 充满魄力的战斗场面

在进行攻击时，根据选择的武器不同，会有不同的插入画面，如同射击游戏一般的充满魄力的插入画面使游戏的战斗气氛空前高涨！原系列中存在的对空激光和反射激光等武器也在本作中悉数登场，热爱《R-TYPE》系列的玩家们一定会觉得感动。







←伴随着炽烈的光轮和对敌机发动攻击的对空激光，与拜德军的战斗盛况空前。

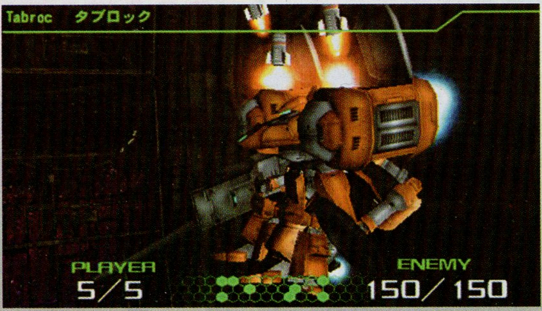
令人目不暇接的插入画面





满足特定条件时可以捕获拜德军的作战单位！

在游戏中满足一定的条件之后，就可以捕获与人类军敌对的拜德军的作战单位，过关后可以利用捕获的敌军单位和得到的零件进行新作战单位的开发。具有独特个性的拜德军生物兵器也是《R-TYPE》系列的特点之一，本作中的作战单位丰富程度也丝毫不比原系列差，并且其中很多都具有自我修复能力，如果不能一举击破的话就会形成长期战斗。

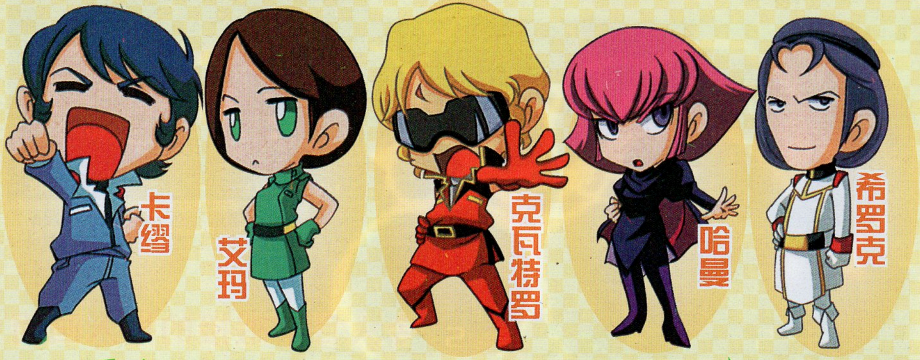


機動劇団はろ一座(いちざ) ガンダム麻雀(まあじゃん)+(プラス)Z

さらにデキるようになったな！

NDS	BANDAINAMCO	2007年9月
	TAB	1–4人/5040日元
机动剧团哈罗一座高达麻将Z		容量未知

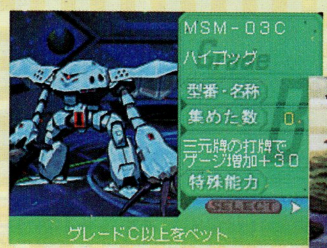
《机动战士高达Z》的角色们也加入机动剧团哈罗一座啦！



与高达系列角色来一场麻将对决

机动剧团哈罗一座又有新成员了，《机动战士高达Z》中的角色们也一起出击，与玩家们展开对决，不过对决的工具不是机器人，而是麻将！





←↓赢牌后得到模型，同时获得一些特殊能力，不过输牌的话模型会被没收哦。



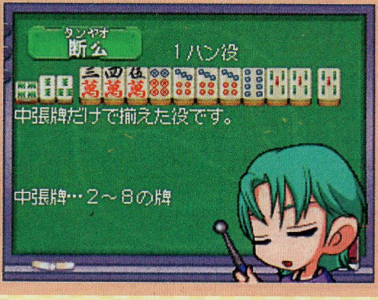
各角色带全语音的麻将对决！



赢得模型获得特殊能力！

为初学者们准备的教学

喜欢高达的玩家不一定都会打麻将，不过没关系，跟着游戏中的教程来学习就可以很快掌握了。各种吃碰杠的规则以及番数的计算都有详细的讲解哦！需要注意的是日本麻将的规则与国内各地麻将的规则可能略有不同，一定要按照日本麻将规则来打哦，小心诈和！





←整副牌里没有一和九出现的话就形成了“断幺”，其实麻将规则一点都不复杂。

让麻将对决的火花四散进射！以各种有趣好玩的短剧作为开局！

从原作中节选一些剧情，编写成各种有趣的短剧，并以此揭开麻将对决的序幕，这就是游戏中的剧情模式。由于新加入了《Z高达》，本作的短剧更加丰富多彩，使玩家享受到更多的乐趣。

充实的剧情模式 共包括76场短剧！

因为收集模型而变得一贫如洗的阿姆罗！







↑阿姆罗连生活费都用来买模型了，真是对模型爱到痴迷啊！



↑追寻克瓦特罗的哈曼登场，为了将他带回去而展开麻将对决？



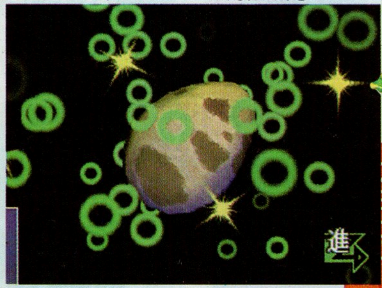
DRAGON TAMER SOUND SPIRIT
ドラゴンテイマー サウンドスピリット

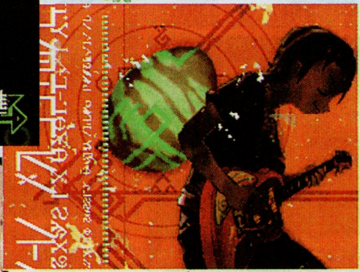
NDS	BANDAINAMCO	2007年秋
	RPG	1人/价格未定
驯龙者 灵魂之音		容量未知

利用麦克风从各种声音中制造龙

预定于今秋发售的这款游戏利用DS的麦克风机能，通过各种各样的声音制造出不同的龙。电视和收音机的声音、手机的短信铃声、钢琴等乐器的声音等，通过麦克风录音之后，就能诞生出火、水、土、风、光、暗6种属性的龙。







利用DS的麦克风机能将录下来的各种声音播放给龙蛋听



←龙蛋在听了录下来的声音之后，就会根据音乐的成分而诞生出各种不同类型的龙了。

登场的龙种类超过100！

本作中龙的种类在100种以上，并且都拥有各自的原创必杀技。必杀技发动时会有精彩的动作和效果，为战斗场面增色不少。在游戏中，玩家要组成一支龙战队，在各个国家之间展开冒险和战斗。



→试着录制各种音乐播放给龙蛋听吧，也许会有稀有的龙诞生哦。

用各种类型的龙组建龙战队 带着它们一同展开冒险吧

突然被召唤到异世界的主角 作为驯龙者展开精彩的冒险

精力十足有些自大的主人公，某天突然被召唤到了一个未知的世界。在这个奇异的世界里，主角遇到了一个可以变成吉他状的奇怪生物顿特，于是他们结伴开始了冒险之旅。在这个世界，声音可以诞生出新的龙，主人公渐渐适应了这个世界，但是他必须与被同样被“七贤龙”召唤到这里的家伙们展开对决并战至最后一人，胜利的话将得到“可能改变世界”的力量。为了返回现实世界，主人公决意一战，他能否从“龙决战”中生存下来，返回现实世界呢？

与搭档顿特的相遇



↑长着一对大耳朵的顿特拥有变身成吉他的能力，在主角给龙蛋听音乐时常常帮助他。

前方会有怎样的冒险？



存在龙类的异世界

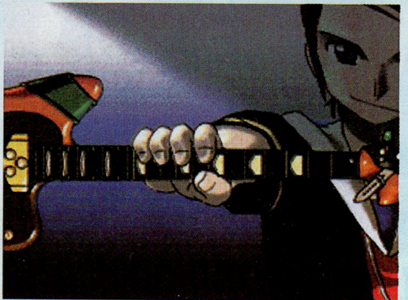
↓野生的龙时常相互争斗并袭击人类，是十分危险的存在，冒险中驯龙者的能力是不可缺少的。







↑在经历过种种冒险之后，主角作为驯龙者得到了很大的成长。



从一窍不通到熟练 身为驯龙者而成长 努力战斗吧

サモン☆ナイト ツインエイジ ～精霊たちの共鳴(こえ)～

NDS	BANPRESTO	2007.08.30
	RPG	1人/价格未定
召唤之夜双生时代 精灵们的共鸣 容量未知		

新的《召唤之夜》终于在DS上登场了！本作由最近很活跃的插画家户部淑担任人设，游戏中的场景和人物形象都给人耳目一新的感觉。除此之外，游戏的操作方式也根据DS的机能进行了一些改动，使用触笔的直观操作使充满动作性的战斗更加便利。



↑莉哈一直守护着像弟弟一样的阿尔多，不过有时也会对他很严格。

本作的主角有两位，在游戏开始之前可以自由选择其中一位作为主要人物，而未被选中的人则可以在战斗中使用，只要适时的进行切换即可。两位主角的邂逅发生在7年之前，现在他们一同生活在小村庄中，长时间的共同生活使他们情同姐弟，而实际上少年是少女利用召唤术召唤到这个世界的召唤兽。



召唤事故把少年和少女牵引到了一起

位于布尔西奥斯大陆的人类国度阿尔凯因发生了大规模的召唤术事故，在某处进行召唤术实验的设施中，被强制参加实验的少女的能力突然失控。在少女濒死之时，被召唤而来的少年与某位召唤使救回了少女。七年之后，在小村庄中过着安宁生活的少年和少女即将迎来他们的冒险。

自由交换主角与使用触笔的战斗

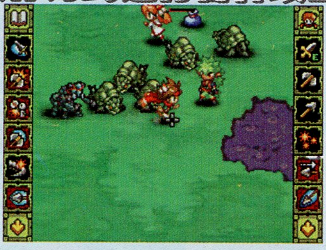
本作第一眼看上去像是用十字键操作的普通动作游戏，但实际上操作方式完全不是这样。《召唤之夜双生时代》几乎所有的操作都只用触笔来完成，点击画面上的地点，人物就会移动过去，点击敌人的话，人物就会做出攻击，现在越来越多的游戏都采用这样的直观操作方式了。此外玩家可以在擅长近战的阿尔多和擅长远程攻击的莉哈之间自由切换，提升了游戏的战略性。

选中下屏幕两边指令栏上的图标用不同的操作方式进行各种攻击



轻轻一划放出连锁闪电





↓→直接用触笔在下屏幕操作来战斗，非玩家操作的另一位主角会由AE来控制，两位主角无论何时何地都在一起。



地图画面也用触摸操作



←在地图画面上用触笔点击目标区域，就能选中该区域，然后进一步选择进入迷宫或城镇等地。

点击指令栏使用技能和道具

下屏幕画面上左右两边的面板就是指令栏，主角们学会的魔法和必杀技等技能都可以放置在这里，然后直接点击指令栏上的图标，就可以使用放置在该位置的技能。两位主角都拥有各自不同的指令栏，当玩家切换自己当前操作的角色色，指令栏也会随之自动替换，不需要每次都重新设置。

超强力的攻击技能！





↑→发动技能需要时间，注意不要在此期间受到攻击，技能树有攻击和回复等分枝，可以自由选择来学习。

与AI控制的同伴并肩战斗





战斗时一共可以选择三个人物出战，除了两位主角之外，还能从同伴中挑选一位，出战的同伴由AI来自动控制，并且无需玩家为他们的行动做任何指示。

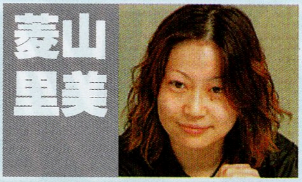
目前已经公布的同伴一共有六位，他们的行动会因为各自性格的差异而不同，即使是同一个角色，由于与两位主角的关系不同，当玩家操作的主角切换过之后，同伴的行动也会发生变化。




本作的世界中存在两种主要种族，一种是人类，另一种是拥有兽人般外型的卡乌斯克扎夫族。两个种族分别在不同的大陆上进化发展，由于人类的航海技术发达而彼此遭遇。由于后者拥有精灵的概念并能借助精灵之力，人类为了支配精灵之力而开始研究召唤术，导致双方关系恶化并发动战争。

触摸操作诞生出全新感觉的冒险故事
强力制作阵容直击访谈









——关于《召唤之夜》最新作的平台，为什么选择出在Nintendo DS上呢？

菱山：我们在GBA上已经出了三代《铸剑物语》，现在要开发《双生时代》的时候，我们也是在考虑将它做在掌机上，任天堂的DS当然是最好的选择了。制作DS版的游戏，可以使RPG和触摸操作的要素更好地结合起来。

——本作使用触摸笔操作，这一点之前我们就预想到了。

菱山：是啊。这之前的《召唤之夜》系列没有这样的新要素，所以我们经过考虑，结果就做出了这样的决定。

——这样的话可以很轻松地游戏吗？

菱山：操作方面确实会显得比较轻松。游戏的自由度也会有相应的提高。玩家的投入度会上升，这一点他们会明白的。只要他们想继续玩下去，就会一直坚持到底。

——游戏从头到尾都使用触摸的操作方式，为什么要这样设计，有什么理由吗？

木下：基本上，这样的操作方式比使用按键更加简单一些，只要轻松地点击屏幕就可以游戏，这是我们所重视的感觉。

——即使没有说明书，也可以很容易上手吗？

村井：是的。就像玩PC游戏操作鼠标一样，在游戏里是有暗示的。PC的游戏是有一定的难度……操作方面会变得比较复杂。但是我们想让玩家们在游戏的时候感到简单而轻松，在上方面我们十分重视。

——操作面板分列在屏幕两侧，这是为了照顾习惯使用左手和右手的玩家吗？

村井：是的。玩家可以根据自己的喜好，将常用的技能分配到屏幕的左边或者右边。

——玩家空余的手，以及十字键和其他按键，在游戏里有没有辅助作用呢？

村井：可以做到。按键有一种辅助的功能，在游戏里的地位也很高。在按住按键的时候可以同时使用触摸笔，比方说，用触摸笔可以操作魔法指令，在按键之后再使用触摸笔，就可以实现魔法连击的操作。应该说，这是一种对应上级游戏者的操作方法。

——不只是游戏系统，连世界观的设定都是全新的啊。

菱山：这次的《召唤之夜》系列走的是和本篇不同的路线，舞台也变成了全新的世界。这个世界和《铸剑物语》也不相同，应该算是“召唤之夜的新篇章”。

村井：战略角色扮演游戏《召唤之夜》系列和《铸剑物语》都是不同的世界，玩家们依旧对这些游戏十分喜爱。所以我们制作的游戏，世界虽然不同，但是“召唤之夜”的主题是不会改变的。玩家们的意识就是“即使世界变了，依旧是召唤之夜”。

——为什么这次同时出现2个主人公呢？

村井：这次的游戏里，即使是没被选择的主人公也会在游戏中登场，并且推进剧情发展。而且两个主人公完全属于不同的类型，在操作一人的时候另外一人的AI也会不同，这增加了游戏的战略性。

——最初选择不同的主人公，对游戏的故事有什么影响吗？

村井：主人公会有不同的视点，以及相关的剧情，这些我们都准备好了。

木下：在游戏方面我们设计了许多要素，玩家们在游戏的时候可以反复体会这种快乐。本作中主角与同伴之间的牵挂，会产生更多的感情。

石川：没有被选中的主人公会由AI控制，伙伴们会一起战斗，战斗的方式和以前都不一样。以前都是玩家作为指挥官控制角色行动的，但是这次同伴都是AI，谁和谁的关系好不好会影响到游戏的进展，这也是以前没有过的。

——这次的故事有什么看点吗？

菱山：人类和召唤兽之间千丝万缕的联系，大家的心结合在一起，创造出一个伟大的未来。这样的故事很有戏剧性。两个主人公的立场也完全不一样。

游戏品质 Editor REVIEW

GAME REVIEW

最新的游戏　最快的评测

掌机游戏铁板阵

这个月的《最终幻想２》可以让那些喜欢怀旧的FF迷们好好的体验一下新瓶旧酒的醇香，此外CAPCOM的最新原创作品《股票商人 瞬》也发售了，但是比较遗憾，对日文不精通而且又不了解股票的玩家可就体会不到游戏的乐趣了。本期强烈推荐《战火兄弟连DS》。

股票商人 瞬

NDS	AVG
日版	Capcom
2007.06.07	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



暗凌：游戏的亮点是与NPC进行交易战时的各种规则。

CAPCOM大概是立志标新立异不断打造新的游戏品牌了，在跟风现象异常普遍的现在，这款以股票为题材的游戏很值得我们刮目相看。即使是像我这样对股票一点认识都没有的人，跟着游戏剧情循序渐进的学习后，也能够与各NPC对战而逐渐提升主角等级了，虽然胜率只有50％而已吧。

B



菜团：如果出汉化版的话，相信很多人会喜欢的玩的。

游戏中虽然要通过买卖股票来获得资金和交易点数，但是买卖股票的过程充满了乐趣，因为玩家可以使用各种TA技能来影响股票的走势，达到事半功倍的效果，并挑战个人交易的最高记录。与NPC进行交易战时需要针对规则和对方的能力来挑选合适的TA技能，精神力战斗是我最头痛的一种规则。

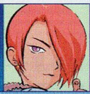
B

压缩空间

PSP	PUZ
美版	SEGA
2007.05.29	1人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



翔武：创意十分优秀的游戏，很考验空间感。

这款游戏的创意真的是非常不错。利用2D和3D之间的切换，进行各种解谜。游戏的操作十分简单，后几关的谜题非常难。比起WII的《纸片马里奥》，这个游戏还有俯视角的空间转换。玩过这个游戏后真是太佩服做关卡设计的人了。本作算是动作解谜中经典之作了，建议大家都玩玩。

A



露琪：难度极高的解谜类作品，脑残者必备良药。

没想到一向以硬派著称的世嘉会推出这款解谜题材的动作游戏，当然谜题的难度也确实够配得上硬派二字。在2D平面与三维空间里来回切换的游戏方式很新颖，视角方面也做得相当不错，没有头晕目眩的感觉，就是背景音乐太过喧哗了点。对自己IQ有自信的话不妨去尝试一下，很难放手。

B

钱伟明	喜欢口袋的朋友们家我的QQ50462697，让我们聊聊吧！
读者资料	男，15岁，上海市宝山区大华路301弄69号601室

劲舞团

PSP	RAG
美版	T3
2007.06.04	1-4人



画　面：★★　　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★

菜团



网络游戏移植作品劲爆登场。

在国内超人气的网游音乐游戏如今终于登场PSP，这应该是在DJMAX的风头之下的一部跟风作品，游戏虽然将PC版本的模式移植在内，但是却失去了网络模式下应有的精华，那就是丰富多彩的联机对战内容。虽说是这样但是仍然不能阻止《劲舞团》在国内的人气，各大论坛还是讨论了好久。

岚枫



PC大人气作品登陆掌机。

这款作品能够登陆PSP，其实倒也不是一件很希奇的事情。毕竟，这样一款轻松简单的音乐游戏，既然能够在PC平台，尤其是在国内吸引那么多的少男少女使其沉迷于其中。这本身就已经说明了游戏的过人魅力。而在掌机上，尤其是PSP这台机能不俗的平台上出现，可以很好的还原出原作的精髓。

彩虹六号 拉斯维加斯

PSP	FPS
美版	UBI
2007.06.12	1-4人



画　面：★★　　音　乐：★★
游戏性：★★　　操　作：★★

猴子



基本上……用○×△□来移动准星真痛苦……

这次的彩虹6号做得和《SOCOM》相似，玩家们需要操作反恐大兵出入于赌城之中，阻止敌人的破坏行动。在大多数情况下，战术配合是十分重要的，由于行动非常隐秘，所以必须学会利用蛇镜和夜视仪等先进装备，在进入房间之前就把敌人的情况摸清楚，不然的话将会很麻烦。

菜团



为什么彻底改成FPS?

大名鼎鼎的彩虹六号系列登录到了PSP上就彻底变了模样，由原来以战术为主游戏，彻底地变成了一个以战术为辅的游戏。游戏整体来说就是一个不断进行开门与杀戮的FPS，加入的靠墙躲避系统给人的感觉也是勉勉强强，敌人倒下时的感觉太怪了，不过至少此游戏在联机是还算爽快。在幽灵行动出来之前还是可以玩的。

扣杀球场3

PSP	SPG
美版	NBGI
2007.06.01	1-4人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★

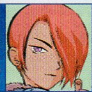
猴子



这个系列大家应该很熟悉了吧，当初也很有名。

《扣杀球场》系列是和《VR网球》、Power Smash等系列齐名的网球游戏，这一代改走真实路线，模仿SEGA的痕迹很重。不过基本上素质算是很高的了，尤其是支持4人一起打球的设计可以让朋友们在有时间的时候一起聚聚的时候进行游戏。这个游戏最适合平时有点时间休息的人来玩。

翔武



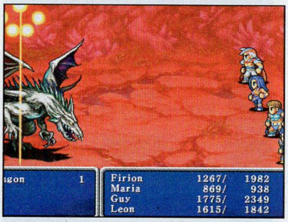
看来网球游戏已经不会有什么新的特色了。

我原来在PS上玩过NAMCO的《扣杀球场2》和《扣杀球场3》，这两作的风格是卡通了，玩家不仅能看到被卡通化的现实选手，还能看到NAMCO游戏中登场的角色，小游戏也很好玩。而现在PSP版已经做得和《VR网球》没什么区别了，感觉没有什么特色，以后的网球游戏看来也就如此了。

李瑞佳	陈维宇老兄……作为同是要高考的人，真是难为你了，加油啊！
读者资料	男，19岁，吉林省长春市省实验中学高三2班，130000

最终幻想II 周年纪念版

PSP	RPG
日版	SQUARE ENIX
2007.06.07	1人



画　面：★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



岚枫：冷饭如果能好好炒，也能味道不错啊。

今年不愧是FF年，SE的一系列行动让全世界的FANS们着实狂热的一把。说实在话，当初得知FF1&2要在PSP上再复刻的消息，还是有相当抵触情绪的。毕竟这两部作品之前都已经在WSC、GBA和PS上先后出过复刻版，再出实在有些说不过去了。但当拿到游戏后还是被华丽的画面所震撼了。

A



露琪：首日两万份的销量再次见证经典的魅力。

作为FF系列20周年的纪念版本，本作不仅融合了前3回复刻的所有优点，新增的秘纹迷宫环节也很有挑战性，诚意度十足。感人的剧情和创新的系统，如果非要找一个缺点的话，软绵无力的Boss战音乐大概就是惟一的瑕疵了吧。不过对阵强力怪物的音乐还是非常赞的，植松大神最最高！

A

战火兄弟连

NDS	ACT
欧版	UBI
2007.06.06	1–4人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★



岚枫：让我们高喊:DS机能无限！！

看到宣传片时被吓了一跳，亲自体验到游戏后有些不敢相信，这竟然是一款DS主机的游戏。全3D的背景与人物，还算流畅的帧数和足够多的同屏人物数量。这样的魄力画面相信PS是绝对做不出来的。虽然我比较喜欢二战题材的作品，但DS上的本作还是稚嫩了一些，无论是关卡的设计还是枪械的数量。

B



菜团：这才是真正的战争气氛！

这款游戏很有趣，游戏将战争气氛完美的体现在DS上，虽然没有音乐，但是制作商利用各种战争音效将二战背景还原的十分完美。戴上耳机才能够体验到这种感觉，游戏总共13关，长度足够，而且联机游戏非常有趣，虽然有些BUG，但是不管怎么说还是强烈推荐大家进行尝试，不玩会后悔的。

B

坦克大战

NDS	RTS
美版	O3
2007.06.01	1–4人



画　面：★★　音　乐：★
游戏性：★★　操　作：★



露琪：即时战略类型，不是FC上的那款同名作品。

美式风格机体加上日式和风人物，这样的另类组合颇让人感到眼前一亮。单调的地图设计和重复的背景音乐是游戏最大的致命伤，虽说比较符合残酷的战争环境，可审美疲劳总是萦绕在眼前就比较郁闷了。尽管游戏的流程比较短，但时间一长的话还是会容易出现右手酸痛的情况。

B



猴子：这是令人痛苦的战略类游戏……必须动脑才行。

不要被它的中文名字给蒙蔽了，它和NAMCO出的FC版Battle City是没有什么关系的，游戏方式也和那个射击游戏截然不同。游戏总体要求指挥作战的能力，操纵你的坦克部队和敌人进行殊死的战斗，如果指挥不善的话就会陷入危险的境地，所以平时玩RTS游戏如红警多的玩家们会比较容易接受。

B

柯鑫	小枫你多大了？怎么有人叫叔叔又有人叫哥哥呢？
读者资料	男，14岁，广东揭阳惠来惠城新邮电大楼对面永成线厂，515290

一技在手，天下我有。

NDS AVG
2007.06.07
CAPCOM

跟随主角的成长来学习各种股票知识。

早在游戏发售之前，就有人猜测《股票商人瞬》将会是一款与《逆转裁判》风格类似的游戏，不过我认为如果一定要说它与《逆转裁判》有什么相似点的话，那就是人物表情的变化很丰富。好吧，其实我的潜台词是，这是一款全新的优秀游戏。

游戏的主角是一个刚刚年满18岁的男孩相场瞬，CAPCOM在人物的名字上又用了惯用的把戏，“相场”这个日文单词的意思是行情。瞬的父亲相场一平是一位天才股票商人，称的上是股票界的传说级人物，但是在若干年前的某次交易战中却一败涂地，相场一平宣告破产之后就失去了踪影。从小崇拜父亲的瞬决定追随父亲的道路投身股市，于是在他18岁生日的那天，带着自己打工挣来的一百万日元，找到了父亲的弟子奈良崎透，决心跟他学习股票交易的知识。瞬坚信自己一定会通过股票找出父亲失踪的原因，事实上一平的失踪确实与操纵股市的幕后黑手有关，当瞬从一个外行逐渐成长为大师级股票商人后，他就会找到自己一直想要的答案。



进行股票交易最简单的规则就是低买高卖，通过差价来赚钱，而限制因素有两个：一是用于买卖股票的资金数额，二是主角本身的精神力值。游戏中所有的股票商人根据其实力分为不同的等级，等级越高则资金越多，精神力也越高。在进行股票买卖时会消耗一定的精神力，精神力会随着时间流逝而逐渐自动回复，但是当购买的股票持续亏损时，人物的精神力就会飞速下降，一旦精神力降为0时，就无法进行任何交易，直到精神力回复到最大值。由于以上所说的双重制约的存在，当出现亏损时，一定要毫不犹豫的将所持股票抛售出去，等待下一个时机，绝不能抱有赌徒心理等待股票回涨，否则精神力减为0或者资金全部亏损宣告破产的话，绝对是得不偿失的。

除了等级设定之外，游戏中的所有股票商人都拥有特殊的技能，称为“交易艺术”即TA技能。TA的效果分为好几种，有的可以用于回复精神力，有的可以用于影响股票走势，还有专门用于与NPC进行交易战的。当主角每次进行交易时，无论是单人交易还是对战，都能获得一定的交易点数TP，用TP可以在商店购买各种道具,通过获得的道具来学习新的TA技能。此外与NPC对话时选择正确的选项也可以获得TP，在游戏初期时去股票教室反复做试题可以快速获得TP，这样就可以尽早学习TA技能了。每个人物最多可以装备三个TA技能，每个TA都需要一定天数的时间来蓄力，当蓄力完成后才可以选择使用。

值得一提的是游戏中与NPC进行交易战时的规则设置非常丰富，标准规则是在一定时间内赚取更多利润的一方获胜，不过也有完全与其相反的规则，在一定时间内亏损更多方可获胜。此外还有精神力战斗，精神力先降为0的一方落败；互相指定对方用于交易的股票，盈利多的一方获胜；同时使用三支股票，其中两支盈利多的一方获胜；使用同一支股票，连续八次获得利润的一方获胜，一旦有亏损就要重新开始计数等等规则。



狩人营地

翔武的狩猎生活

个人资料
翔武
狩龄：1年
本期最高兴的事：经过努力，单人把祖龙任务做了。
本期最悲伤的事：祖龙虽然干掉，但套装并不是我喜欢的类型。T_T

由于最近我和薯子的工作都比较繁忙，最后也没有能一起去打祖龙和魔王角龙。哎，只能以后有时间再说了。

不知道大家对PC版《怪物猎人 开拓者》有没有关注过。作为《怪物猎人》爱好者，我对这个一直是关注的，还一直有为这个换电脑的想法，不过最近看完一个消息后就觉得渺茫了。那个消息就是：非日本IP不能登陆服务器。因为还没试过，也不知道是真是假呢。到时再看看好了。

虽然玩不上游戏，但还是看看相关情报吧。继上次的那只鸟龙种的怪物后，这次公布的是一个鱼龙种的新怪物。名字是ヴォルガノス，平时在火山中栖息，可以在岩浆中游泳。身体表面覆盖着像岩石一样能承受熔岩热度的鳞。在地面上用双足来行动，巨大的头和尾是主要攻击方式。

这个“胖头鱼”的造型很像空棘鱼，应该说就是以空棘鱼为原型的吧。一眼看上去就有古生物的感觉。在熔岩中游泳虽然用常理解释不通，但在《怪物猎人》中已经有铠龙这种生物开先例了，也没什么奇怪的了。不过，铠龙是从小吃矿石长大的，这个胖头鱼不会是吃岩浆长大的吧？

和朋友讨论了一下这个家伙的部位破坏，按鱼龙种的惯例，背鳍肯定是可以破掉的。从样子看背鳍是有两个的，也许都不能称做为背鳍。这个家伙的头没准也是可以砸坏的部位，能得个头壳什么的。

最后我想说啊，CAPCOM啊，再做几个新种别的怪物吧，不然会被玩家说不厚道。





尹艺龙	SP坏了！液晶屏漏了！谁能修？
读者资料	男，13岁，沈阳市和平区光荣街13号院8号楼C座14-3，110003

我的狩猎心得

姓名：hogeris(苍空 雄火龙）
等级：HR6
任务确认：某武的紧急任务
武器：封龙笔（超灭一门）
装备：苍火龙5级

hogeris云：呼，跑了N久的路，终于跑到掌机迷猎人工会，寻找中，某武何在？我来参加紧急任务了！

至今为止，小雄已经打MHP2近三百小时了，该有的武器装备，该打的大龙小怪也都打过N遍了，如今某武发出一紧急召集令，身为上位猎人的小雄怎么可不来？到了这，就向新手位分享一下我玩MHP2的心得体会。

对于初期的猎人来说，一身像样的装备是少不了的，虽说支给用的衣服各项技能还可，加护配耐寒，对于初期的寻山任务有不少的帮助，但这每件防御，实在不敢多用，好在不多久白速龙王来了，正好先刷它一套穿穿！防御高了，





心里也爽了不少，不必担心被某龙速杀，有了这套，打那稍稍大一点的怪就有资本了，比如说猪王、大怪鸟，桃毛兽似乎有点难，还是再刷一套怪鸟装吧！有了这一套，从二星一直到三星紧急基本可以不换了。如果有兴趣，可以打一套砂龙装，因为三星有些是砂漠任务，有耐暑技能无疑会很方便。当然，降热药也是可以的，我就是这么过来的，看新手猎人们喜好吧。

至于另外一些大怪，什么毒鸡、盾蟹、镰蟹、猴子装，我个人感觉没有什么造的必要，不太实用。当三星紧急出来之后，我们可以换一套好用的衣服——雪狮子装，说它好用是因为在雪山耐雪、耐寒，又加了一个耐震，不用再左摇右摆的了，外观也相当华丽，是我比较喜欢的一套衣服。用这一套整理好的装备砸点珠子，在狂升级之后干掉普通四星任务。

像古龙类的钢龙、黑狼鸟这类稍猛的怪，建议暂时不去管它。若想挑战一下自我也可以试一下，四星紧急任务是轰龙，就是一星挖雪山

特殊任务

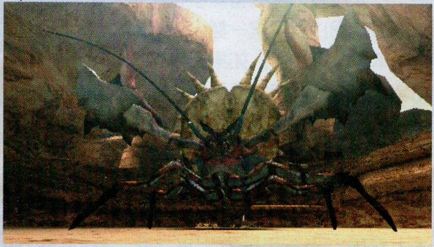


投稿任务
轰龙讨伐指令书

任务等级：★★★★★★
限制时间：长期有效
委托人：太刀修行中的翔武
委托内容：在沙漠和雪山中横行的强者，其凶猛程度非同一般，无数新手猎人败倒在它的手下。无法保证救助队安全进入，解救被困的猎人同伴。目前需要猎人精英们提供有效的进攻策略，击退这个凶猛的飞龙。提供者可获得酬金。
成功条件：将挑战轰龙的各种心得打法投予本刊，以便新手猎人参考。
投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱
特别备注：之前的狩猎心得和配装心得仍可继续投稿。

钟豪	小枫！我爱你，我爱你的皮，我爱你的肉，我爱你的腿！（烤乳猪呀……）
读者资料	男，15岁，安徽省合肥市寿春中学八（9）班，230061

草时突然蹦出来吼我们的那只。当时就想干掉它，无奈装备太烂只能长叹息以掩涕兮！现在可不同了，我们有这个实力，带好药，扛上刀走人，结果被它给虐了。这是我至今所见最凶猛的龙了，当初小雄可是被它吃了N次才干掉它的，等打熟悉了，再次带上刀，配好药，带上酒，先同轰龙喝几杯，打了这么多次也该成兄弟了。之后，顿血溅纷冰的战斗打响了。十五分钟后，我挂了，它疲了，二十来分钟后，我胜了，它挂了，终于可刷它了。经过不懈的努力，一身强大的轰龙装出场了。看上去似乎是黄金圣衣水瓶座，技能没的说：快食、耳拴、千里眼。太棒了，从此我就没换过衣服，直到HR3。



穿着轰龙装，打掉了钢龙霞龙、炎妃龙、炎王龙这几条古龙。这种古龙有个特点，25分钟打不死就跑，开始时我十分不爽，不过后来发现有条钢龙的尾巴没了，才发现它们伤害继承。紧急任务有七个，都不太简单，因为都是单挑双龙的，不过我们本着逐个击破的原则，再加上现在的技术，还是可以打过的。另外，还有两个隐藏任务，当你的怪物到表中每种都杀死两只以上时，砦蟹任务会出现。打掉它之后，会遇见现村长终极任务——双金狮子，以现有装备，打它恐怕不太可能，等有更强装备之后再来吧。

打到现在，集会前三星任务估计也扫得差不多了，轰龙装可以陪你从一星一直打到四星，当四星紧急出来后，本游戏最实用装备——轰龙S登场。穿着这套衣服，可以帮你打到HR6黑龙之前所有任务。我现在的轰龙装，每件防御80，加了几个珠子之后，技能有千里眼，地图常备，快食和耳栓。至今，它是我小雄的最爱。

有关衣服的具体路线，我已说完了，到了后期，可供大家选择的强力套装十分多，我再推荐两套。死神装有心眼技能，不弹刀。

打角龙类、铠龙等弹刀的家伙好用另一套是苍火龙S装。高级耳栓，对付吼叫特别爽，霸龙也不惧它，上去一顿砍。麒麟装也不错，全耐性上升，对付古龙类的好一些。具体如何选择，看各位自己了。我能打出的暂时到此为止，以后有了什么更强力的装备再同大家分享，小雄是不会藏的，顺便提一下，混合装中也有不少好装备，但本人不爱混穿全部成套。因此就无法向大伙提供相关信息，还请见谅。

至于武器系统，大家都应该了解，每一种怪物都存在它的属性抗点与属性弱点，抓住了属性弱点，选择相应的武器会大大提高讨伐效率的。如果你拿水大刀去打鱼龙，那你纯是在浪费时间，打得还十分的郁闷。如果拿的是火刀雷刀，那就爽快地将它变成炸鱼烤鱼吧。

MHP2中武器属性五大类，冰、水、火、雷、龙，毒和麻是蓄值发动，即砍三四刀中随机发动。其它五种则每刀都发动属性伤害，属性抗点与属性弱点可以从某怪相应的套计中看出。比如雪狮子装，火耐性-3、水耐性4、雷耐性1、冰耐性5、龙耐性2，从中看出火属性是其属性弱点，讨伐它应用火属武器为宜。因为各种怪的属性，弱点各不相同，因此建议大伙每类武器各个属性最好都有一把，以供先空对地更换。

另外游戏中也有几款不错的纯物攻的武器，有兴趣的话可以打造。以如飓风、煌龙剑等。武器选择好了，还有另一大方面，就是武器的使用，各类武器都有其攻击方式，常用有大剑，片手和双刀。对于大剑，用横斩、劈斩、撩斩，可以无限连续下去，给对手造成巨大伤害，但其弱点就是速度慢，不灵活，这是武器系列本身无法消除的弱点，需要大家用技术来补。配合格档与翻滚．大剑的确是种强有力的武器，想用大剑的人要多练习。片手虽说攻击低，但它使用灵活多变，可以快速躲闪，变换攻击方位使怪无法伤到你。而双刀则牺牲防御来提高攻击力，乱舞的猎人是怪物的克星，配上强走药，无敌猎人出现了。本作中新加入了太刀，一种非常好用的刀，它有大剑的高攻数值，比大剑灵活得多，而且还具有攻击力特性，攻击方式也相当华丽，使用起来真的十分上手，强烈建议大伙使用太刀。至于具体每种怪用什么武器，我无法一一列出，也不可能规



招立伟 祝高三的朋友们高考顺利！
读者资料 男，18岁，山东省青岛市市南区瞿塘峡路19号1411户，266602

定，全凭个人喜好。

不过我有几点建议给大家，对付体型巨大的龙，用大剑或太刀为宜。对付飞龙类，双刀是其克星，小型怪或超大型怪用片手剑比较好。另外，弩和弓适合作为远程辅助打击，联机时做为远程攻击手，其重要一点就是不要让大龙们靠近自己。弓手装防御很低，近身很容易死掉，这是原则。一个好的弓手是不会令对方靠近自己而又令其在射程之内，如何调整需要大家在实战中摸索。



还有几点小的心得告诉大家，想打超高龙属武器的玩家一定会头痛太古块与锈块如何打。难不成为了几个块无限打老山龙？不必，我教大家一个方法，一个小时，打出封龙剑绝一门和超绝，锈块去村长四星红速龙王任务，八区最右边那个点，打出了就快速干掉红跳王，没有就退出任务，不记录，反复刷直到刷出你想要的。太古块方法相同，只是要接集会七星岩龙的任务即可，半小时刷十几个会轻松，有关鉴定的方法相信大家都知道，我这就不多提了。



缺农场点数的猎人，初期可做村三星森丘采集任务——五区高台上搬蛋，路上有五只蓝速龙，清了就不再出了，放心大胆地搬吧。高级猎人可去HR4的双蓝跳会王任务，带足铁镐与虫网，挖吧。

打老山龙或砦蟹时，如果有兴趣，可以从桥上跳到龙背上或蟹嘴里，能挖到什么宝贝，就看RP怎么样。

还有一个小BUG，有次打炎王龙，在沙漠五区，靠近九区入口的某个地方，炎王龙突然不动了，只是狂吼，无限的吼。我站在它头一侧一顿狂砍，直到死它也没动地方，但从那以后就再没遇到过，各位可以试着研究一下。

至此，我所要说的都说完了，但愿能给各位猎人同志一点小小的帮助，以后再发现有什么小窍门，我会再向某武传达，通过这位工会主席再告诉大家。

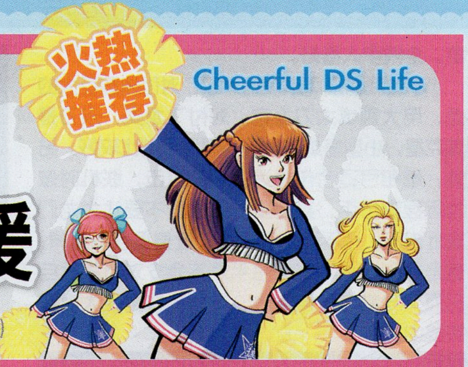
小雄急切，盼望与各位猎人同道能一起切磋，共同分享胜利的喜悦。

□文/hogeris



韩晓雨	没有游戏的世界就像没有盐的饭，没劲透了。
读者资料	男，19岁，安徽省淮南市蔡家岗谢二东村小区北区16-1-402，232052

NDS的生活应援



（丰 富 你 的 DS 空 间）

RAG 音乐游戏	
游戏名	押忍！战斗！应援团2
厂　商	任天堂
发售日及其它资料	●2007.05.22 ●1~6人用 ●4800日元●512Mb

《押忍！战斗！应援团》是由任天堂所出品的一款音乐类型的游戏，游戏可以说是在早期完美运用NDS触摸屏的游戏之一。游戏的一代推出之后，玩家们立刻对这个热血又有新意的音乐游戏产生了浓厚的兴趣。在《应援团》一代成为NDS游戏上的经典之后，玩家们对于续作的期待也达到了前所未有的高度。

生活中的老伙伴





↑应该说《应援团》系列的基本风格是非常搞笑的，而且从头到尾都很热血。

热血的一幕重现眼前

不久之后，任天堂宣布制作《应援团》的美版。要想让美国人接受日版《应援团》的浓厚东洋风恐怕不太容易，所以美版游戏的名称改为《精英节奏特工》（Elite Beat Agents）。这一作的歌曲都是精选的英语pop song，游戏里的人物和事件设定也和日版完全不同，所以这部海外版可以完全被看成是另外一个游戏。美版在系统方面进行了改良，可以将不想看的剧情skip掉，还可以保存游戏的录像，这对于玩家们来说确实是很体贴的设计了。

在2007年即将到来的时候，任天堂向外界公布了音乐游戏《押忍！战斗！应援团2》的制作情报。对于玩家来说，1年多的等待是有回报的。

《应援团2》给喜欢热血的玩家们带来的惊喜丝毫不亚于1代和美版作品。游戏中最大的更改变，就是把原先只有一个的应援团分成了“孤高的应援团”与“高洁的应援团”两个派别。游戏里的具体表现还是和前作差不多的，简单、幽默但是不失热血的人设与使玩家们忍俊不禁的情节都是吸引人们把这个游戏继续玩下去的动力。游戏收录歌曲一共19首，在通关之后，游戏会根据取得的分数及称号，打开隐藏的曲目。



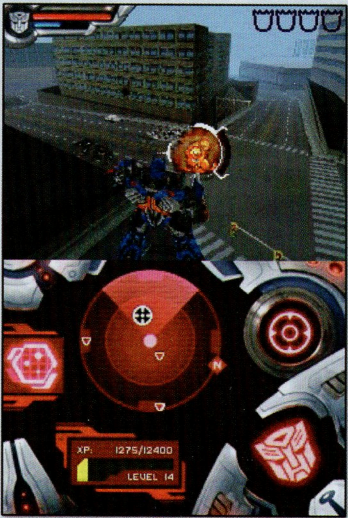
↑游戏里的人们会遇到各种困难，这时候应援团就会挺身而出帮助他们。

ACT 动作游戏		
	游戏名	变形金刚：汽车人/霸天虎
	厂　商	Activision
	发售日及其它资料	●2007.06.17 ●1人用 ●29.90美元●512Mb

随着《变形金刚》新电影在全球的热播，与该电影有关的游戏也在各个平台上陆续推出。除了Wii、XBOX360和PS3版的游戏之外，掌机版《变形金刚》当然也不能落后。一向负责制作电影改编游戏的Activision制作了PSP和NDS版的《变形金刚》游戏，其中NDS版又按照机器人派别的不同分为《汽车人》和《霸天虎》两个版本，游戏包装的封面分别是擎天柱和威震天的侧面像，拼起来的话正好是其他版本《变形金刚》的封面。



博派与狂派的对决



←游戏的画面相比其他版本是简单了一些，但是操作起来感觉还是不错的。

电影版的变形金刚



二十年的感动再次回归 新形象机器人猛烈登场

新版《变形金刚》的角色形象与80年代的动画片有很大出入，游戏里的角色则是完全按照电影版的样子制作的。以前熟悉那些方块胳膊腿的老Transformer迷们对于这样的造型也许会有不同的意见，但是不可否认的是新版变形金刚里的机器人形象更接近“机械生命体”，与真人实拍的电影结合得比较有写实感。在看过这个电影之后，玩这个游戏的人应该对游戏中的角色产生一种认同感吧。

全新的操作手感和自由的任务制

游戏的操作以动作和射击为主，在不同版本中，玩家需要扮演汽车人或者霸天虎的角色，完成摧毁敌方目标的任务。以NDS的机能来说，这个游戏应该是比较能够体现了主机硬件的3D表现能力了。游戏主要以自由任务制的方式进行，玩家操纵的机器人在不同地点接受任务之后就可以去完成，同时还要收集能量块。当能量块的数目积累到一定程度之后，就可以打开隐藏的内容。无论使用谁都会在最后和敌人决战。在博派和狂派的生死较量中，你会选择哪支队伍呢？

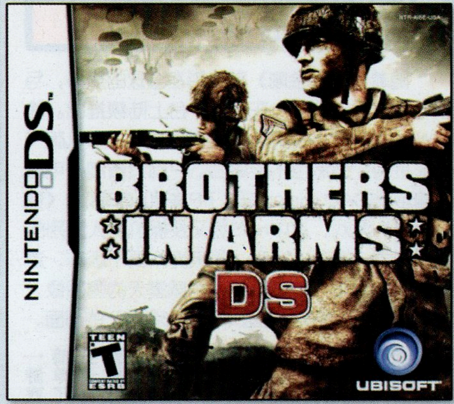
在复杂的世界展开任务



←游戏里的我方角色可以利用变形的特征，在任务里发挥自己的最大能力。破坏敌人目标的时候也需要注意到我方和敌方的属性问题。

STG 射击游戏		
	游戏名	战火兄弟连
	厂　商	UBI Soft
	发售日及其它资料	●2007.06.04 ●1~6人用 ●29.90美元●256Mb

和兄弟们一起踏上战场



什么是热血？究竟怎么做才算是热血？我们可以举几个例子，比如说在看一个战争电影的时候，精彩的战争场面与队友们的配合总是会让一些人看的热血沸腾，心中不免有跟着一起冲锋陷阵的冲动，这就是热血的感觉，一种精神与魂的融合，热血的表现方法有很多种，而游戏也有很多种让人热血的方法，那么下面我们所要提到《战火兄弟连DS》就是这样一部热血的作品。



→在冰天雪地的战场上，利用各种设备灵活作战，是取胜的关键。

这是一款NDS上少有的第三人称射击游戏，虽然《战火兄弟连》的前几款作品都是第一人称，但是为了更加突出DS的操作感厂商就利用赛班的引擎加以强化而开发出ds版本的兄弟连。也许许多玩家还

脱胎于手机平台的游戏

游戏以二战时期的盟军登陆返攻为背景，讲述了101空降师在三次战役中热血奋战的故事。虽然没有激昂的背景音乐，但是制作厂商gameloft仍然用各种效果音将二战气氛一一还原；飞机飞过高空时的引擎声、炮弹在耳边炸响时的耳鸣声、机枪的扫射声、敌人的叫喊声、队友的鼓励声，就是这些声音将玩家完全的带入到二战的世界中。



↑游戏里的交通工具有许多种，在二战时期最出名的坦克当然也可以驾驶啦！

穿越欧洲北非战场 与法西斯殊死搏斗



→虽然游戏容量并不大，但是战场上的各种要素一个不缺，常规战，运动战，游击战都得到了体现。

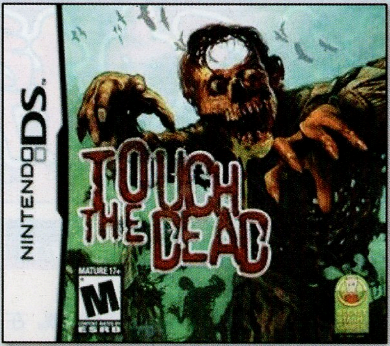
有限空间内的满足感

游戏总共为玩家们准备了三大关共13场战役，每关的战役都会让玩家过足了瘾，有句话说的好：“做过的人才是幸福的人”而这句话用在这里则正合适。为了更加配合关卡的背景，进入每一大关后游戏下屏的画面也会随之改变，虽然只是颜色变换而已，但是仍然会让许多玩家产生好感。游戏的rom容量只有256Mbit，不过请不要小看这32M的容量，这些容量所带来的内容绝对会让玩家满足，而且游戏中还有着联机游戏的设定，最大支持四个人的联机对战能让玩家用两种不同的方式来进行厮杀，军事题材的游戏在联机对战方面都会很好玩，相比之下这款游戏也丝毫不例外，2V2的队友配合战、不分你我的死亡模式，这些模式的出现不但考验了玩家之间的友情同时也形成了玩家之间的脑力对抗。

与死尸近距离接触

STG 射击游戏	
游戏名	触摸死亡
厂　商	Eidos
发售日及其它资料	●2007.06.05 ●1~4人用 ●29.95美元●128Mb

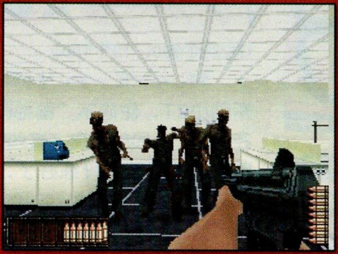
这个游戏最先让人想到SEGA的《死亡之屋》，因为游戏的气氛、情节、敌人的设计和游戏方法都和《死亡之屋》非常相似，甚至游戏的LOGO都只差了个“touch”而已。这个游戏其实是EIDOS和Dream On开发的，游戏的取材和设定让人们心照不宣，但是游戏的质量和操作方式却不得不让人翘起拇指说上一个“赞”字。



这是一款在NDS上少见的以触摸方式进行光枪射击的游戏。用触笔代替光枪，用触摸代替射击，用拖动子弹代替reload，眼睛再不好使的玩家也可以用笔“射”到敌人的要害部位，只要反应够快，全灭敌人只是时间问题。尽管操作很容易，但是层出不穷的敌人所构造的紧张气氛让玩家们依旧感受到游戏的压力，如果不注意的话，受伤乃至挂掉也不是什么稀奇的事情。

在似曾相识的空间寻求生存

游戏的主要部分集中在下屏幕。敌人是不断涌的僵尸，玩家要做的就是把这些家伙顶回去。和光枪游戏一样，游戏里的子弹是无限的，而且Reload方式十分简便，射击的时候基本上又是“指哪儿打哪儿”，所以游戏的气氛比较轻松，但是不停扑到面前的敌人依旧令人心头发毛。





↑敌人和《死亡之屋》一样，经常动不动就窜到面前来找死。

小容量游戏创造出来的奇迹

这款游戏的容量虽然只有小小的128Mb（16MB），只是一个GBA游戏的容量。但是游戏却为玩家展示了超过四大关的游戏内容，而这些内容也正是一个光枪游戏应该具备的：获得新的武器、充满魄力的BOSS战、在前进时出现的分支路径、全3D立体构成的背景画面、简单直感但是不缺乏动力的战斗，在许多光盘游戏拿垃圾文件来充填内容的时候，这个游戏的开发者却在有限的空间里制作出这样一部出色的作品，真是一件令人佩服的事情。

→游戏里除了手枪还有霰弹枪等大威力的武器，拿来对付丧尸的话真是太顺手了。



总的来说，这个游戏只是在选材方面比较缺乏新意，但是在操作、画面表现和音效等方面都做到了DS版游戏的一个新制高点。这样的制作精神值得每个厂家学习。作为平时休闲的小游戏，这个《触摸死亡》的价值还是很高的。

封神榜

为了让更多读者有机会参加封神榜，现征集各新老游戏的稿件，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

《应援团2》

挑战者:lsx

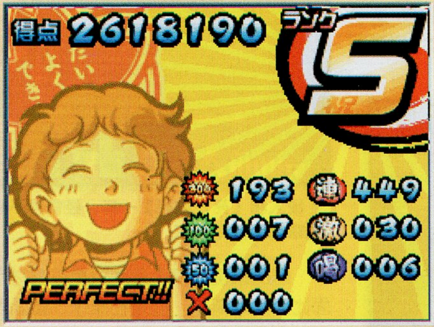
华丽难度全S级挑战(下)

（接上期）

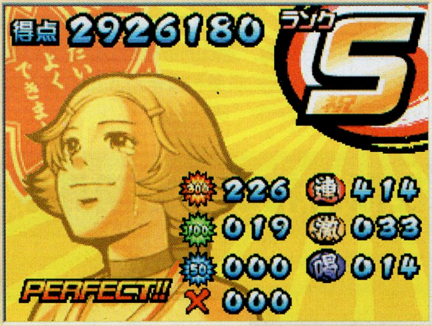
11、气分上々↑↑： 又是一首很有节奏的歌。在第一段中两次点击之间的间隔时间几乎相同，第二段起基本上都是高潮，节奏非常好把握，照着唱出的歌词点下去基本上都是300。高潮过去后的那一段需要注意，比较容易出错。我的成绩是2681660，其中259个300、15个100、4个50。



12、GLAMOROUS SKY： 这首歌主要练第一、第二段，第三段虽然与前两段不同，但是只要能通过一次的基本上都能no miss通过。第四段和第二段差不多一样。保持一个好的心态，应该能够轻松S级。我的成绩为2618190，其中193个300、7个100、1个50。



13、Believe： 这首歌也很有节奏，但是如果前面几段100和50过多，你就会得到一个很大的叉。因此要少出现100和50。（速度不是很快，不能心急，估计好时间点下去即可。我的成绩是2926180，其中226个300、19个100。

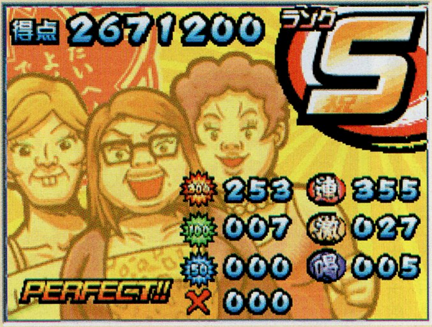


14、バンビーナ： 十分搞笑的一关，居然是帮助小ZT，使他不“画地图”。这首歌主要是在重复第一段的节奏（某些圈子位置不同而已），因此只要将第一段练好了，往下打你会觉得比较轻松。我的成绩为2094850，其中226个300、15个100、3个50。如果第一段失败，那两个COS马里奥和路易的水管工在那狂顶，那音效太无敌了。

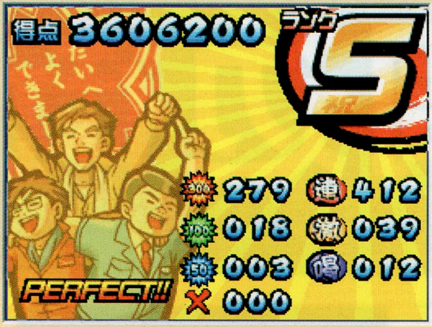


15、ミュージック・アワー： 本关与believe关一样，过多的100和50会给你个叉。这关的节奏在前两关都出现了，所以只要拿前两段来练习用吧。我的成绩是2671200，其中253个300、7个100。

16、族： 这首歌的节奏只有第二段比较难把握一些，其他的节奏和第一段的节奏几乎相同，因



康家宁	愿天下爱机之人都有掌机玩！（全世界无机者联合起来！）
读者资料	男，16岁，河南省西平县杨庄高中06四班，463900



此主要练习第一段和第二段，这两段练好了基本上也就没问题了。我的成绩是3606200，其中279个300、18个100、3个50。（主要败在第二段）

17、サムライブルー：这首歌的速度较快，加上华丽难度的圈子比较小，所以难度比较大。第二段和第四段很相似（第四段要转三次圈），基本上都是点阵，看个人的反应能力。第一段通常问题不大，第三段是点阵加一些拖动的，除了容易叉之外没别的了。保持良好的心态坚持下去，否则这关很难达成no miss。我的成绩是4179130，其中337个300、29个100。



18、COUNT DOWN：本关很短，但是速度非常的快，而且100分和50分必须少于等于16个。第一段几乎都是点的，掌握好节奏就好了，应该没有什么问题。第二段存在的作用是给我们热身的，



要尽量做到全300。第三段是第二段的加难版，前一部分由于和第二段很相似，因此问题不是很大，最大的问题就是最后转圈前的14下，要点的非常快，否则分数会从300降到50甚至是叉。这14个同时也是影响分数最大的地方。（第7个和第8个之间有一小段空隙，要注意，别着急）我的成绩是1249120，其中156个300、13个100。



19、世界はそれを愛と呼ぶんだぜ：最终关，难度比上一关要简单了不少。前三段只要节奏把握得好，拿全300可以说是小case（我第三段打差了，5个100）。第四段的后半部分和第二段很相似，只是某些地方点一下变成了点两下（要很快），有些地方也有做些修改。我就败在了这一段——19个100。我的成绩是7276320，其中419个300、24个100。

20、世界はそれを愛と呼ぶんだぜ：或许你会问为什么有两个最终关，不是一样的么？其实这个是隐藏模式的。由于没有逐渐缩小的圈，只能靠感觉来点，因此难度很高。相应的，分数为正常模式分数的1.5倍。我通过约10次的练习，终于将本关no miss通过了。我的成绩是9999999（530连左右就已经9999999了），其中420个300、21个100、2个50。

我把我的录像放在了http://lsxliov.ys168.com上（手机拍的，效果不是很好，将就一下吧），有兴趣的朋友可以去下载来看看。



肖靖川 玩别人的文机，让老师没收去吧！
读者资料 男，黑龙江省大庆市铁人中学高一5班，163411

COOLEST GADGETS

掌上周边街

这次为大家介绍的都是一些很实用的东西，而且主要还是以触摸笔为主。我们为大家介绍的三款笔都是很有个性的东西，特别在携带这一点上，更是独出心裁。

NDSL手持扩音器

这款产品是将手托、扬声器、音量放大器相结合而制作的商品，不过很让人感到遗憾的就是这款产品是专门针对DSL所推出的产品。

这款产品的设计灵感就是将扬声器与手柄相融合，这样一来不但能更加舒服地把握NDSL，同时还能够将NDSL的音量进行最大限度的提升，而这款手柄的重量是116g，此款产品的素材是全塑料制，整体给人一种很光滑的感觉，合理的构造设计能够方便玩家更好地握住手把。

放大器所使用的是2个单4号干电池，如果使用了碱电池那么连续使用的时间是大约12个小时。放大器的开关位于DS卡槽附近，同时也带有红色的LED，不过，由于这种设计也很容易被玩家不留神而忘记关闭，如果能够再突出一些会更好。

手把的固定性非常地好，而且手感也是非常优秀，除了触摸笔比较不方便拿出之外剩下的周边使用都很方便。但是比较惋惜的是如果玩利用十字键的游戏那么这款手持扩音器会很方便，不过要是使用触摸笔来进行游戏的时候那么拿起来就不是很方便，而且此款手柄的造型并不是很好，外观的不利因素还是会有一点。

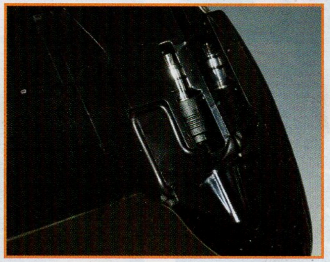
总体来说，将音量放大器与扬声器和手把相结合所制作出来的商品，在实用性和性价比上还是有很大的优势，这是一款质量非常好的商品，但是另一方便从外形与重量增加以及电源开关的位置等缺点来看还是需要想出更好的办法解决才行。



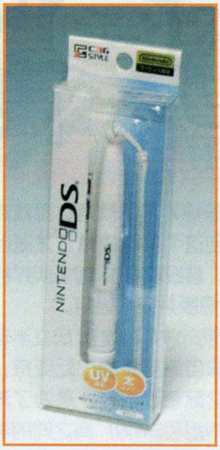
●厂商：Cybergadget
●价格：1300日元　●颜色：黑色











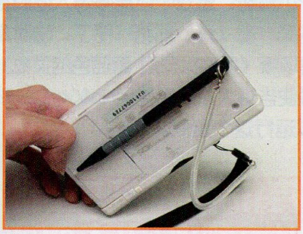
NDS/NDSL用触摸笔

这次所介绍的这款触摸笔是一款带有伸缩性安全带的产品。伸缩性安全带的作用就是将笔的一端固定在NDS挂绳的穿孔处，这样可以有效地防止笔的掉落与遗忘。笔挂绳的伸缩性最高可以达到30厘米，最短的时候也有11厘米，同时此款触摸笔还采用了防滑橡胶设计，所以使用上的手感会非常地好。这款笔的重量也是中规中矩，不会出现长时间使用后手酸的感觉。但是需要注意的是，使用此笔不要进行过激的操作，不然的话拴笔的皮带就会打在手上，这款产品很适合那些容易将笔弄丢的人们。

●厂商：LOAS
●价格：610日元 ●颜色：白色



NDSL触摸笔套装组合



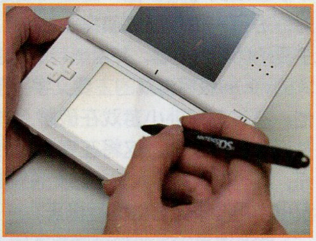
这款触摸笔与前面介绍的笔相比，所相同的是同样采用伸缩性安全带来防止丢失。大的触摸笔长度为12.5cm，直径为7mm的细长类型。DSL实体的挂绳安装部分能够通过触摸笔独特的曲别针设计进行固定，固定后将会放置在NDSL的顶层，同样通过特殊的曲别针设计也能将其固定在NDSL触摸笔的原本位置。而小的触摸笔则和NDSL原本的触摸笔相类似，在手感方面进行加强，让玩家拿起来会觉得更加舒服。用来防止丢失的伸缩性安全带固定在随同附送的挂绳上，长度约为14.5cm，最长能够延长至40cm。与前款所不同的就是在玩家剧烈移动触摸笔的时候不会发生安全带打在手上的情况。这款商品相比前款有着更加超值的价格与实用性，用安全带来防止丢失这点确实非常地有效。



●厂商：Acras
●价格：480日元 ●颜色：黑色



厂商：Takara Tommy
价格：440日元 颜色：金属色



最后介绍的这款触摸笔是由著名的玩具厂商Takara Tommy进行制造，这款触摸笔给人一种相当朴实的感觉。笔的构造与一般的圆珠笔相同，当你按下顶端的按钮后触摸笔的尖端就会弹出来，这样一来能够有效地保护尖端不受到过多的磨损而损伤触摸屏。虽然颜色给人一种金属的感觉，但是笔的材质并不是由金属所制成，而是采用了与金属相同的颜色。防滑物的加入也让玩家能够更舒服地使用它。这款笔在使用上的感觉实在是非常地好，很轻而且重心也没有错乱，重量、粗细都恰到好处，只不过对于携带上来说总是会稍微有一些不方便。



《名侦探柯南DS侦探力锻炼》V0.99版发布！

由E.wings所汉化的最新游戏作品，《侦探柯南DS》V0.99版正式发布了，这款游戏是若干个小游戏的合集作品，通过完成这些小游戏来对你进行一个全面的侦探测试！！！游戏中的主要角色都有登场，并且能与他们进行对决。这次的V0.99版将游戏的主要文字与图片进行了汉化。不过有一处小游戏在破解上尚有些问题，并没有进行汉化。这将在完美汉化版中进行补充，同时也欢迎广大玩家对此游戏提出BUG以便汉化小组能够更好地进行修正。

此游戏是由名侦探柯南事务所进行汉化，事务所是致力于各种与名侦探柯南有关的各类内容的动漫网站以及手机无线服务移动网站，曾经参与制作了GBA版游戏《名侦探柯南 被狙击的名侦探》。本次同E.wings汉化组联合汉化《名侦探柯南DS侦探能力锻炼》为的就是让游戏迷与柯南迷都能够品尝到这个美味佳肴，并谨以此悼念5月份离开我们，曾经演唱过6首名侦探柯南相关歌曲的ZARD主唱版井泉水姐姐。

E.Wings汉化组（原EWIN汉化组）成立半年以来，受到了广大玩家自始至终的广泛支持，在推出新作酬谢玩家之际更改组名，是为了消除个别玩家对我们EWIN组和EWIN厂商之间的种种猜测和误解。作为朴实的民间汉化小组，我们会一直坚定地为广大玩家服务下去，所以今后也请大家一直支持他们！

送上一个小秘籍：游戏中还能够输入密码得到今年上映的第11部（汗，都第11部了，啥时是个头……）剧场版《名侦探柯南 蔚蓝色的灵柩》中的服饰，顺便告诉大家一下使用No$Gba 2.4B模拟器也可以运行这个游戏。

《英雄传说4-朱红的泪》简体汉化版测试中！大期待！

自从CG汉化组上次宣布ED5开始汉化后，经过ZXP先生的努力，终于破解了ED4的压缩算法，并且很快写出了解压缩的程序（好厉害!!!）。

由于ED5的文本完全交给了成员moonsun1234来做，所以一些组员不方便插手，同时也就更不忍心把ED4文本再扔给他。

于是，小组成员开始了漫长的移植之旅，虽说电脑上有现成地中文文本，但是毕竟平台跨度太大，文本排列以及剧情方面并不是完全的一致，只能一句句的看，有的句子，WINDOWS版翻译得实在是华丽，太长了， 只好用自己的



朱考超 各位同仁们，学习很关键不要为了游戏放弃它，否则后果很严重。
读者资料 男，15，江苏省太仓市沙溪印东新村二十一幢十四号，215421

语言过滤一下……

总之，辛苦了40天，如今终于搞定了……

那么《英雄传说4—朱红的泪》究竟到了什么程度？如今已经进入了内测阶段，在BUG没有除干净之前，他们是不会放出汉化后的ISO的，因为他们由于目前的原因无法制作汉化补丁，所以为了不让玩家们一次一次地去下载修复BUG后的ISO，所以他们会谨慎而行。让我们一起期待这款作品的成功出炉。

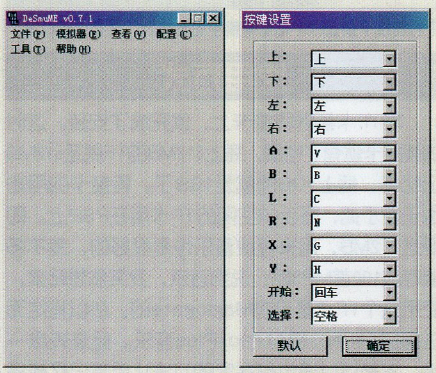
最后透漏一下《英雄传说5—海之槛歌》同样也在进行汉化中，目前已经到了收尾阶段，所以请大家慢慢等待。



模拟战线

NDS模拟器 DeSmuME v0.7.1 发布

以目前来说，现在所流行的两款掌机PSP与NDS的PC端模拟器已经成为了万众所期待的愿望之一，而正当PSP模拟器缓慢进展中的时候，NDS模拟器却早已出现而且还能够运行商业ROM，不过NDS模拟器一直存在着运行速度与游戏兼容性的问题。

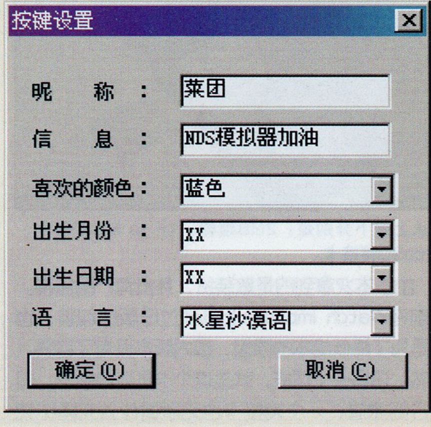


就在PSP模拟器一直没有大突破的时候，一款当时曾经作为GBA模拟器的NO$GBA开始针对NDS游戏进行模拟，但是起初的效果并不是很理想，唯一让人兴奋的就是能够顺利地读取商业ROM同时进入游戏画面，不过遗憾的是并不能够正常地运行游戏。但是随着这个模拟器的逐渐发展到了今天最新的NO$GBAv2.4B版已经能够运行很多商业游戏，对于2D的模拟已经基本出于稳定状态，速度尚可，但是至于3D游戏仍然会卡得很厉害。当然业界并不是至此一款NDS模拟器，一款名字叫做DeSmuME的NDS模拟器与近期发布了它的最新版本V0.7.1，下面我们一起来看一下它的大致更新情况。

模拟器的更新部分

1、增加了GDB debugger stub。
2、增加新的 GBAMP CFlash image reader/writer。
3、2D核心速度提升。
4、加入了命令行选择。
5、加入了帧数限制器。
6、加入了命令行选择。
7、支持使用OpenGL。
8、加入多语言支持。





何鑫放 在口袋的世界里，你我自由地翱翔。
读者资料 男，12，四川省南充市顺庆区北湖路408号5楼，637000

无视 Magicgate
——TF TO MSD 转接卡使用评测

大概在半年前，日本著名游戏网站Watch Impress上发布的一个PSP周边吸引了笔者的注意，我记得当时《掌机迷》周边街栏目也对这个东西做了介绍。这个东西是在PSP上用的，确切地说它不能算是主机的周边产品，说是存储器的周边比较接近。不卖关子了，这个东西就是图中的“TF to MS适配器”，也就是将TF卡转换为记忆棒的转换卡，是不是非常神奇？按照等价交换原则，将TF的容量转换为记忆棒。无视Magicgate技术，绝对的高科技啊！直到半年后的今天，笔者才有幸在国内市场上见到这个产品，这时YYjoy商城也进了些产品，终于有机会体验一下这个新奇的东西了。

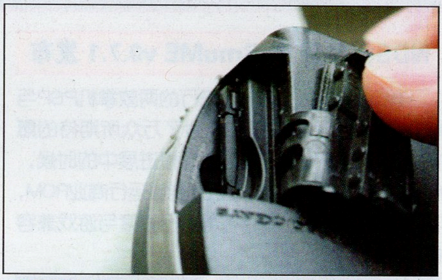
产品外观

TF to MS的外观就是一个记忆棒的造型了……大小跟记忆棒相同，上面的文字是“TF to MS MEMORY STICK PRO DUO Adapter”。外形方面，跟记忆棒唯一不同的是，卡的顶端是一个TF卡槽。这个卡槽也就是最高科技的地方，将TF卡插在上面，然后再把它插在PSP上，TF卡就变成了记忆棒。



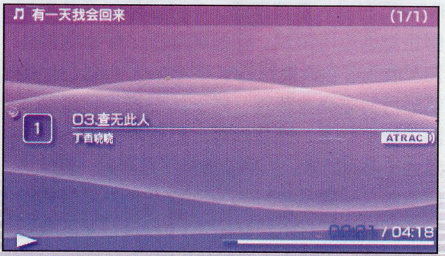
↑从上到下分别是：2GB组棒、TF to MS转接卡、MircoSD转接卡。

由于本次拿到的是散装货，并没有产品包装。之前在Watch Impress上见到过日版的包装，也许是为了降低成本的原因，国内版本没有了包装。当然，还有一个可能，就是这个卡是克隆版本。但是仔细想想，一个转接卡也无所谓什么克隆不克隆吧。没有包装也无所谓，一般人买来什么卡，它的包装也不会保留很长时间吧。而且这种卡里面“没东西”，也不怕运输途中震动或者普通程度的挤压，所以包装真是没太大的必要。


↑将转接卡插在PSP记忆棒槽中完全吻合，没有一点凸出。

使用方式

将TF卡插到转接卡上，就完成了安装。这时的转接卡就有了容量，插上512MB的TF就是512MB记忆棒，插上1GB的就是1GB了。转接卡的用途也正在于此，将手中空闲的TF卡用在PSP上。即便是512MB，用来存放音乐也是很好的，差不多能存放100首MP3呢！说到音乐，我突然想起来，使用这个TF卡是没有Magicgate的，所以肯定无法播放Atrac3和Atrac3Plus音乐。但是转念一想，不是可以通过改名字的方法让组装记忆棒播放Atrac3Plus音乐吗？所以我赶紧试了一下，看使用这个转接卡能不能播放Atrac3Plus格式的音乐……结果是没问题。其实不用试都能猜到，组装记忆棒能干的事，这个TF转接卡肯定都能干嘛！

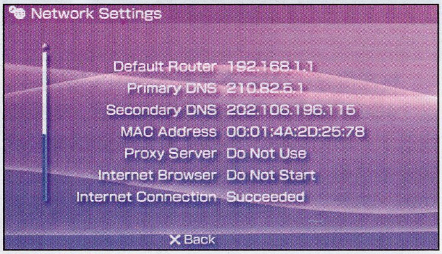


↑播放Atrac3 Plus格式的音频。

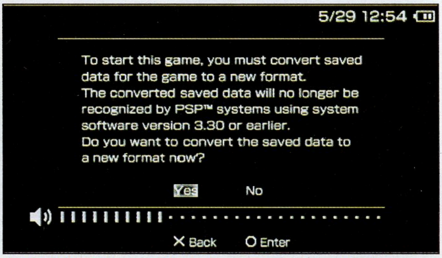
陈栋 马上就高考了，祝自己考入同济大学，同样，祝PG的读者中即将高考的同学也考入自己理想大学。
读者资料 男，18，上海市闸北区三泉路424弄一号502，200443



↑播放AVC 720*480分辨率的视频。



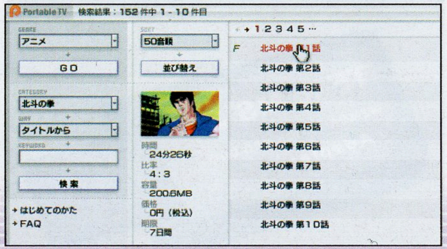
↑上网也没问题。



↑PS模拟器正常,这就是传说中3.40需要转换存档的提示画面。



↑玩游戏当然也没问题。



↑Portable TV也能正常使用，Watch Impress说没有Magicgate就不能使用，真不知道他们怎么测试的。

测试性能

下面来测试一下这个东西的性能，也就是在PSP上的读取和写入速度等关键问题。

◆**测试用硬件：**

PSP
TF to MS转接卡
Kingston 512MB TF卡
PNY 1GB TF卡
2GB组装Sony记忆棒（非全新）
4GB组装Sony记忆棒

◆**测试用软件：**

3.40 OE-A系统
BlackSpeed v2

◆**测试目的：**测试TF卡和Sony记忆棒的速度。

读写测试

之所以使用512MB和1GB的TF卡，是因为这两种最为常见。2GB和4GB组装Sony记忆棒也是这种情况，也是PSP玩家使用的最多的记忆棒。没有使用Sony原装记忆棒的原因是，BlackSpeed这款测试软件中包含了原装记忆棒的读取和写入速度的数据。所以无需再测试，直接用来参考就可以了。

Kingston 512MB TF卡

将Kingston 512MB TF卡插到转接卡，在PSP上显示488MB的全部剩余空间。使用3.40 OE-A格式化后，剩余空间为487MB。将BlackSpeed拷贝到记忆棒（其实是TF卡）的PSP/GAME150文件夹中，运行测试的结果如下。



上面是Sony 32MB和1GB原装记忆棒的读写速度，最下面是512MB TF转接卡的速度。蓝色为读取速度，蓝色为写入速度。从图中可以看出，在转接卡上使用512MB TF卡的读写速度比Sony 32MB原装记忆棒要快很多。写入速度约为8MB/s，读取速度约为4MB/s。和Sony 1GB原装棒比，转

接卡上的512MB TF卡读取速度慢1/5左右，写入速度慢1/3左右。性能得分：355。

PNY 1GB TF卡

下面测试PNY 1GB TF卡的速度。PNY是美国牌子，中文名称为必恩威，本人的这个卡产地是台湾。随着这两年存储卡的流行，PNY的知名度越来越高。下面看看在PSP上使用的情况。使用3.40 OE-A格式化后，显示981MB全部剩余空间。使用BlackSpeed的测试结果如下。



PNY 1GB TF卡的读取速度和Kingston 512MB完全一样，都是约为8MB/s。写入速度比Kingston 512MB稍快一点。当然这是使用转接卡在PSP上的使用速度，在PC上的速度可能区别很大。由于我们是在PSP上使用它们，所以就没有必要进行PC端测试了。性能得分：358。

2GB组装Sony记忆棒

下面测试一下2GB Sony组装记忆棒的速度。这个本人手里有一块，可惜不是全新的，已经使用了一段时间，型号为MSX-M2GN。测试结果如下。



SONY 2GB组装记忆棒的性能测试结果……写入和读取速度都超快，读取速度大约12MB/s，写入速度大约8MB/s，比SONY 1GB原装记忆棒和使用TF转换卡的速度都快。性能得分：673。

4GB组装Sony记忆棒

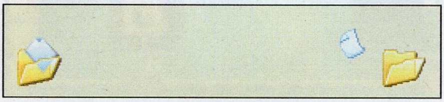
4GB的卡很多新买PSP的玩家会选择购买，下面看看4GB组棒的测试成绩。这块是新棒，之前没有使用过，型号为MSX-M4GST，也就是传说中的慢棒。使用3.40 OE-A格式化后，全部剩余空间为3839MB。测试结果如下。

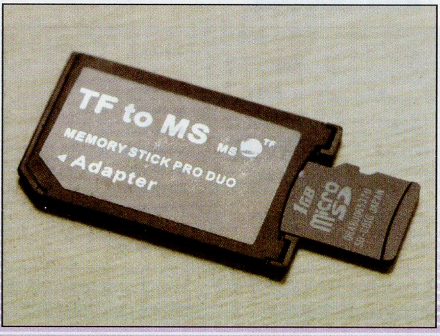


性能得分：277。本次测试的4个记忆棒中，这个4GB组棒是读写速度最慢的产品。如果你有这个4GB记忆棒，不要忙着也去测试推翻我的测试结果。如果你是用过4GB慢棒，你就会知道，虽然这个棒的测试数值不高，但是玩游戏和看视频都完全没有影响。这就对了！玩游戏和看视频等操作，需要的读写不是很频繁，并且速度不会要求很高，所以4GB组棒的速度不高，也不会拖慢。区别是拷贝文件的时间比较慢，读取游戏或者退出游戏时比较慢一些。所以使用TF to MS转接卡玩游戏看视频听音乐也都没有问题。

拷贝测试

使用PC往PSP记忆棒中拷贝文件，能够体现出记忆棒的速度。慢棒的拷贝时间要比快棒慢很多，这点是慢棒最大的缺点。下面在PC上测试一下拷贝文件的速度，分别拷贝相同的文件。分为大文件、数量众多的小文件。下表仅供参考，由于个人PC和USB速度等差异，数值会有区别。





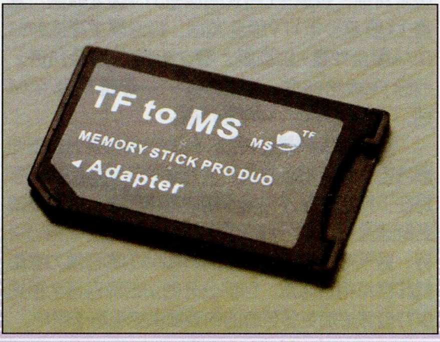
拷贝文件大小	拷贝文件数量	型号	拷贝完成所需时间
437MB	1	Kingston 512MB TF卡	02:43.234
PNY 1GB TF卡	1	Kingston 512MB TF卡	02:44.922
2GB组装Sony记忆棒	1	Kingston 512MB TF卡	01:48.688
4GB组装Sony记忆棒	1	Kingston 512MB TF卡	2:22.500

拷贝文件大小	拷贝文件数量	型号	拷贝完成所需时间
25KB	100	Kingston 512MB TF卡	00:08.344
PNY 1GB TF卡	100	Kingston 512MB TF卡	00:12.375
2GB组装Sony记忆棒	100	Kingston 512MB TF卡	00:28.234
4GB组装Sony记忆棒	100	Kingston 512MB TF卡	01:41.281

上面是在PC上拷贝数据的测试成绩，使用USB线连接PSP和PC直接拷贝。分为两个测试：单个大文件和若干小文件。由于最小棒为512MB，所以选择的大文件不能太大，这里选择了《最终幻想战略版》的ISO文件。这是单个文件，拷贝速度很正常。2GB组棒的速度最快，4GB组棒比两个TF卡稍快。第二个测试是拷贝数量众多的小文件。笔者开始计划拷贝1000个25KB的小文件，结果向4GB组棒上拷贝时，时间显示30分钟……所以就放弃了。测试拷贝100个25KB的小文件，放到一个文件夹中。拷贝测试速度让人不敢相信，两个TF卡都是转眼就拷贝完成。2GB组棒大约消耗半分钟，而4GB组棒耗时长达1分41秒多。

总结

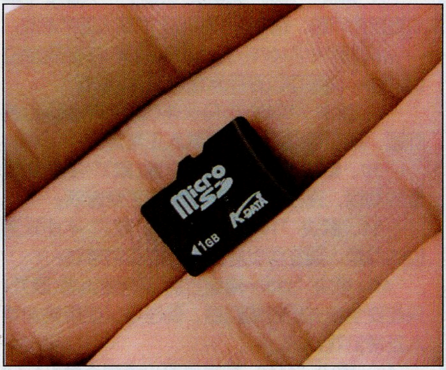
从测试来看，TF转接卡很好用，使用TF转接卡的好处最明显的是从PC上往里面拷贝小文件的速度很快。但是目前比较难遇到这种情况，通常都是拷贝单个ISO或者视频文件。所以转接卡在速度上没有太多优势，除非用来看图片。好在玩游戏和看视频都没有关系，在PSP上使用手上多余的TF卡是最大的亮点。这个转接卡的零售价格大概在60元左右，手上TF卡多的同学可以考虑一下。



TF卡的小历史

目前的电子设备，如MP3/MP4播放器、手机、数码相机等产品，一般都使用SD卡或者类似的存储卡作为存储扩充。就拿SD卡来说，除了最常见的SD卡，还有miniSD卡和microSD卡。

microSD卡又称为TF卡（T-FLASH卡或者TransFlash卡），它是一种极微小的快速闪存存储卡，基于SanDisk公司制定的TransFlash格式创立。起初主要用在手机上，由于它的体积很小，并且容量不断提升，TF卡慢慢被用在GPS、MP3或者移动存储器之中。TF卡的体积为15mm*11mm*1mm，是目前最小的存储卡。TF卡还能够通过转接卡接到SD卡中，作为SD卡使用。目前TF卡的最大容量为2GB。



为什么TF卡有很多名字？起初SanDisk把这种新记忆卡命名为T-Flash，后来改名为TransFlash，也就是TF卡了。再后来TF被SD协会(SDA)采用，由于它比MiniSD的体积还小，于是形象地取名为microSD（微型SD）。这是2005年3月14日的事情，这天SDA采用并公布了microSD格式，并于2005年7月13日确立了microSD的最终规格。

薛辉江 天隆小P，点燃我的狩猎之魂。
读者资料 男，18，福建省福安市安居12号楼C301，355000

M3专栏

G6/M3软件速递

G6/M3最新版专用游戏转换软件GAME MANAGER发布，G6的版本号为V5.0，解决了在Vista下不能正常使用的问题，现在使用Vista或正打算使用Vista的用户不需要再担心了。M3的最新版本号为V33，两个游戏转换软件在游戏方面的更新情况如下：

1、解决“1027-桃太郎电铁DS(日)”不能运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

2、解决“1040-蜘蛛侠3(欧)”只能安全模式运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

3、解决“1041-超执刀(Atlus廉价版)(日)”不能快速载入运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

4、解决“1048-蜘蛛侠3(法)”只能安全模式运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

5、解决“1050-蜘蛛侠3(美)”只能安全模式运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

6、解决“1051-怪物史瑞克3(美)只能安全模式运行的问题,现在可以使用快速载入正常游戏；”

7、解决“1066-蜘蛛侠 3(欧)”只能安全模式运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

8、解决“1075-蜘蛛侠3(意)”不能软复位的问题，现在可以使用软复位正常游戏；

9、解决“1080-小马伙伴(欧)”不能运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

10、解决“1082-自由之翼(欧)”不能软复位的问题，现在可以使用软复位正常游戏；

11、解决“1083-头脑风暴(欧)”不能软复位的问题，现在可以使用软复位正常游戏；

12、解决“1107-海绵方块 黄色复仇者(欧)”只能安全模式运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

13、解决“1110-触摸侦探小泽里奈第2 1/2季(日)”不能运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

14、解决“1115-冲浪季节(美)”不能运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

15、解决“1117-小马伙伴(美)”不能运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

16、解决“1123-公路规则(法)”运行上下屏幕颠倒的问题，现在可以正常游戏；

17、解决“1132-龙珠Z 遥远的悟空传说(美)”不能软复位的问题,现在可以使用软复位正常游戏；

18、解决“1134-怪物史瑞克3(法)”不能软复位的问题，现在可以使用软复位正常游戏；

19、解决“1137-股票交易员-瞬(日)”不能正常存档的问题，现在可以正常游戏；

20、解决“火影忍者忍列传汉化版”只能安全模式运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

21、解决“吉他弹唱汉化版”只能安全模式运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；



电影卡影视快车

6月下旬,所有高考的考生可以暂时放松一下。GBalpha在6月份和7月份的影视更新计划除了推出多部“高达”经典系列动画外,同时多部“萌”系动画也将吸引众多动漫爱好者尽享影音魔力盒的影视下载服务，有NDS同时拥有电影卡G6/M3的玩家暑期想无聊都难。

下面是GBalpha综合服务网站6月底到7月份影视更新节目预告的部分影片：

高达SEED Destiny TV版全50话+剧场版2部,高达第08MS小队TV版全12话+剧场版，机动战士Z高达TV版全50话，绚烂舞踏祭TV版全26话，凉宫春日的忧郁TV版全13话，命运/停驻之夜TV版全24话，烘焙王(日式面包王)TV版全69话，龙骑士(驭龙少年)TV版全38话，机动战士高达0083 OVA版全12卷+剧场版，零之始魔TV版全13话，月咏TV版全26话，魔法战士——李维TV版全24话，侦探学园Q TV版全45话。

以上动画只是在6月中下旬和7月初要公布的动画内容，其他动画的发布官方还会陆续增加，笔者将在下期的专区为电影卡用户继续报道，以目前的更新速度看，G6/M3成为名副其实的电影卡指日可待，据官方透露，到9月底GBalpha的影音魔力盒影视阵容将相当可观，目前公开的动画阵容将全部提供并能够追加更多更新的动画提供给电影卡用户。

马永	因为PS2，离开了SP好长一段时间，现在发现掌机世界更美妙了。
读者资料	男，17岁，河北省辛集市辛集中学338班，052360

SC专栏



Slot2端内核V1.80软件V2.60发布！

6月1日SC官方发布了适用于Slot2烧录卡的新内核。原文如下：

请注意：先升级内核到1.70后再升级到1.80。

1、加入即时金手指功能(L+R+UP+START热键)

a、独有的EC，Dipstar，AR混和编码技术，同时支持EC，Dipstar，AR金手指码。

b、独有的金手指设置技术，可以在游戏中任何时间进入设置界面。

c、独有的金手指运行方式，金手指全开也不拖慢。

2、加入即时攻略功能（L+R+DOWN+START热键）。

3、游戏中热键L+R+LEFT+START开启金手指（默认开启），游戏中热键L+R+Right+START关闭金手指。

4、金手指设置时可按“SELECT”开启金手指（绿色，相当于游戏中热键L+R+LEFT+START），暂停金手指（红色，相当于游戏中热键L+R+Right+START）。

5、支持游戏慢放功能。

SUPERCARD DSone 内核V2.0 SP2发布！

DSone内核SP2——06月08日补丁更新。

●修正单独勾起即时攻略后有的游戏造成死的BUG。

●更改全列表显示模式，文件大小显示单位为K，以前为字节所以大文件很占显示空间。

●修正触摸屏不准，提高精确度。

●设置>关于里面添加显示内核版号。

DSone内核SP2——06-05内核更新。

●内建多存档备份管理系统，支持复制，删除，设置某个存档为默认。

●多存档图文使用教程：http://bbs.supercard.cn/viewthread.php?tid=13513&extra=page%3D1

●增加.scc合并器，增强DIY金手指码。

●增加新的按键操作可在上屏操作顶部菜单，避免触摸屏误操作。

●增加游戏慢放功能，可在游戏中随时开关闭，支持热键(射击游戏以及ACT游戏boos战很实用喔)。

●增强DSone金手指功能与即时攻略调用，真正实现游戏中任何间调出SC金手指菜单。

a、独有EC，Dipstar，AR混和编码技术，同时支持EC，Dipstar，AR金手指码。

b、独有金手指设置技术，可以在游戏中任何时间进入设置界面。

c、独有金手指运行方式，金手指全开也不拖慢。

●修正个别游戏金手指开启后造成存档破损问题。

●支持按键操作顶部菜单，按住R键-再配合十字键就可按键操作菜单了。

SC全系列金手指/攻略转换工具v1.02更新

SC官方6月8号放出了适用于所有SC烧录卡产品的金手指和攻略转换工具最新版。具体使用方法和下载可以去官网论坛查看，地址是：http://bbs.supercard.cn/viewthread.php?tid=13512&page=1&extra=page%3D1

具体特点如下：

1、独有EC，Dipstar，AR混和编码技术，同时支持EC，Dipstar，AR金手指码。

你可以将你用AR\Dip码转换好的cht文件以及EmuCheat的.cht文件的内容合并到一个cht文件，再用cht2scc.exe将其转换为.scc文件，这样你就能同时在一个游戏里使用AR\Dip\EC的金手指！

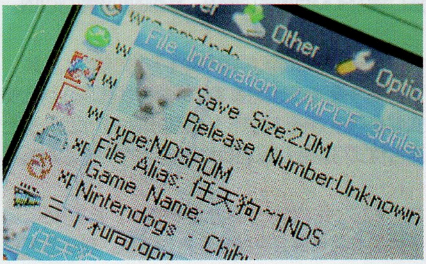
2、独有金手指设置技术，可以在游戏中任何时间进入设置界面。

对！是随时！（slot2端振动版系列因无sram暂无法在游戏中任意调用金手指菜单，但可在进游戏前选择金手指码可在游戏中热键全开关。）

3、独有金手指运行方式，金手指全开也不拖慢。

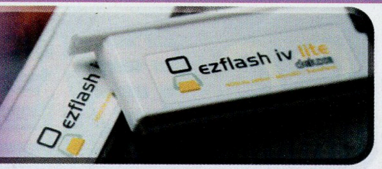
慢放功能使用方法

在游戏中调出金手指菜单，先将光标移至“速度”处，按A键（可连续按A键）选择你需要的速度类型（有“R或L加快/减慢”、“L按键才起减慢”及几个不同的速度等级，Speedclr是速度清除，即不减慢）。



刘泽阳	希望能结交广大玩掌机的朋友，我的QQ59408159。
读者资料	男，17，山西省大同市大同一中高297班，037000

EZ专栏



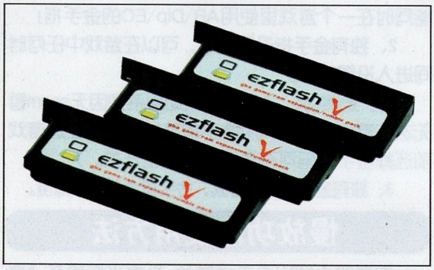
EZ5以外的SOLT1卡和EZ3in1 实现《口袋妖怪》联动。

据EZ英文官网论坛的消息，配合最新的补丁，各种主流Solt1烧录卡中的《口袋妖怪珍珠/钻石》ROM终于都可以和EZ 3 in1卡中的GBA各版本《口袋妖怪》实现联动。补丁可以去yyjoy论坛下载，地址是：http://bbs.yyjoy.com/thread-32711-1-1.html

使用方法：将珍珠或钻石的ROM拖到EXE文件上即可打上补丁，之前记得备份原ROM文件。GBA的ROM要以NOR模式烧入3in1卡。

以下是英文官网论坛发帖人kettek的游戏过程描述：

转移口袋妖怪正常，而且GBA版本独有的口袋妖怪也可以转过去。我在208街道，GBAROM用的是蓝宝石版本。我的目标是抓到Seviper，在4个Machop、1个Meditite、2个 Psyduck和1个Bidoof之后，我终于看到了Seviper，这就说明这个补丁确实有效，联动成功。



EZ官方论坛问答选登

问：3 in 1能不能跟正版卡联动？

答：口袋记得不行，我试过，我有Z版的钻石。没办法口袋的ROM有效验功能的，其他的应该都可以的。

问：问一下内核的混合模式和纯净模式有什么区别。

答：纯净模式就是支持ROM的兼容性高点，混合模式就是可以对慢速的TF卡是很好的一个帮助，加上混合模式可以复位以后会推出金手指等附属功能。

问：EZ5 内核版本为官方最新版本。我直接把SD卡内的存档复制到电脑硬盘内作备份，现在想复制回去，发现ez5还是读芯片内的存档而不是读SD的存档。老核心内我记得每次都会自动把SD卡内的存档写入芯片，不知道现在的版本如何实现？

答：读存档之前运行下别的游戏。

问：EZ三合一扩展卡可不可以独立在gbasp运行并可以独立进行烧录？

答：独立运行没问题，独立烧录的不行，现在只能从slot1口烧录，不过，据说ez1/2的烧录器理论上可以烧录，不过需要单独做软件。

问：雷顿教授的不可思议之村中文不能save，save之后sav文件是0kb。测试过了任何大小save，都不能啊……用了最新savelist。

答：save 不到是因为楼主用了正体字(繁体)。ez5对正体字支持比其他（比如R4、M3）差好多，只有80%正体字可以正常用到……如果用不了出现0kb的情况，只好用英文or用简体字就ok了。

问：我的内核已经是1.41，存档列表也更新到1134，里面最终幻想的存档类型是我自己调的，为什么其他游戏的存档类型也变得最终幻想一样了，要想存档就 得自己改存档类型，可改一个其他都改，我的所有游戏都是用EZ5 HYBRID Tool发送进去的，裁减、复位、补丁也都选了，所以有几个问题：

1、EZ5可以自动选择存档类型么？

2、那个存档列表具体怎么用？

3、怎么可以不用每次都修改存档类型？

答：1、可以。

2、就是各游戏的存档大小，建议用非官方更新的存档列表。

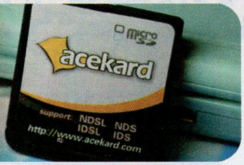
3、以前可以，现在改了。

问：一游戏什么名字我忘了！进游戏时发现存档有问题，改成4K就好了！但关机后再开又变回64k了，这是着么回事？还有就是内核里的混合模式要改存档类型吗？可以软复位吗？

答：可以自己用存档列表编辑器修改，DS上只是当前有用，关机后就还原了。软复位是靠混合工具给ROM打补丁实现的。现在在弄内置复位敬请期待。

孙磊	冬雷阵阵，夏雨雪，山无棱，天地合，才敢与PG绝。
读者资料	男，18，河北省廊坊市香河县第三中学理补二班，065400

AK专栏



问：紧急求助AK+运行应援团2黑屏。我是AK+，金士顿1G日产，速度3。下载了应援团2，设置存档2M，可是运行即黑屏。怎么回事啊。会不会是碎片问题？求助啊！！

答：重新格式化即可，看来FAT模式时间长了还是很容易产生碎片的，我之前玩节拍特工原本运行正常，但是最近进入后黑屏，重新格式化后，重新拷入，即恢复正常！（from：tekken2000）

问：我的TF本来是可以用的，后来换了个皮肤后开机就黑屏了。我又把东西都移出来然后格式化了TF再把游戏和SYSTEM放进去---就显示NO AKMenu FAT in SD card Install AKMenu adn try again 了！！！这是为什么啊。

答：这个应该不是tf卡格式的问题。菜单程序在/system下面.你可以看看该目录下是否有该文件。akmenu2_fat.nds这个名字和/system的名字都是小写，不要修改。

问：小弟我有一快AK+，现在放什么游戏进去都显示BAD ROM CRC 下的ROM没问题，但MOONSHELL可以进去，但关机再开的话就是黑屏了。我SYSTEM没问题 TF卡是SANDISK 1GB。我问了很多人都不知道原因，还望有人能告诉我。以前的卡是KINGSTON的，可惜丢失了。现在的是SANDISK 问题就来了，还请斑竹帮解答啊！！

答：应该是TF卡的问题。你的SANDISK TF卡应该是杂牌子冒充的。这种卡不稳定就爱出些莫名其妙的问题。(From：amd7728379)

问：关于AK运行汉化版《雷顿教授》。我用的AK，以前玩游戏从来没出现过问题。《雷顿教授》开始游戏后没有厂家LOGO，直接出得是谜题99,做完后就直接开始过吊桥的那一段剧情。只能存档却无法读档，请问其他朋友有这种情况么？

答：刚好手头上还有张AK2，同一个ROM FAT格式放AK2里完全没有上述问题。肯定是老AK的问题了。再去更新AK MANAGER看看，用的一直是1.01版本的，懒得换。原来是AK MENU的问题，更新了1.03配的那个MENU后问题解决。（from:greenlinn）

问：最近总是突然玩着玩着就黑屏，有时候在NDS的开机画面就死机，IMAGEVIEWER没法用……怎么办啊？转换软件自带的MOONSHELL没法看电影……怎么办啊？请各位大哥帮忙。

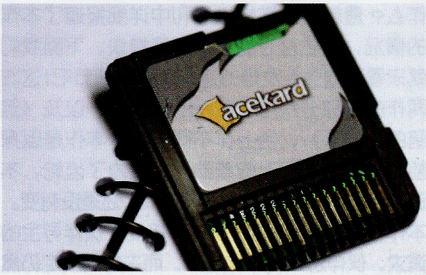
答：ak老版本的话，moonshell只能用akmanager内带的moonshell。玩着玩着就黑屏是不正常的。请检查是否没有插好导致接触不良？如果有问题的话，可以找经销商更换一张。

问：不能玩游戏王GX 精灵的召唤的汉化版为什么？我按照汉化组的方法下了个日文档进入游戏还是英文（存档是在NB那个AK专用那里下的），难道那个档不行还是其他原因请大家帮帮我啊！或者在给个日文初试档给我，谢谢。

答：使用存档的时候，记得先开机自动备份一次。然后在拷贝新的存档进去。你的应该是这个问题。

问：废墟的肖像 死机问题。我用ak+玩恶魔城废墟肖像怎么总是会死机啊？拉出菜单或者看地图时候，或者在boss挑战模式进行中以及boss挑战模式失败后都会死。存档大小设置无误，卡是pny金士顿1g，日版，使用fat格式，速度设置3。到底是怎么回事啊？

答：试着把速度调整到4看看。这个游戏对于tf卡的读取速度有很高的要求，满足不了的话就会死机。



刘启恒	昨晚做梦，梦见我捡一DSL，被小枫抢走了，小枫，还我DSL。
读者资料	男，14，北京交通干部管理学院北院五号楼一单元一楼东门，065201



口袋新闻 最新口袋妖怪系列新闻集Vol.4

【头条】“神奇宝贝TV小智声优松本梨香将于6月3日来中国上海演唱”！最近这一消息在网络上疯传，他们将于6月3日13点举办一场叫BURNING GLOW的演唱会，总共有三名日本声优，其中一名是神奇宝贝声优松本梨香。经过多方面采访调查，已经确定她将演唱神奇宝贝主题曲，详细的STAFF以及电话采访内容可参考pokecn。具体地址是在上海太仓路新天地广场北里15号，时间是13:00，票价大人和小孩分别是4200日元和3600日元，咨询电话为03-3498-9999。在下期的栏目中笔者会为大家进行现场报道！这是松本梨香首次造访内地，在2006年8月14日她已经在台湾省举办了签名会。不过在8月7日，日本东京都千代田区351举办了一场以剧场版为主题的演唱会，出演者包括山寺宏一、松木梨香、中川翔子、SOWELU 林明日香等。



【游戏】大家还记得Vol.1里介绍的迷宫续作么？最新的日本快乐月刊中详细报道了本作的情况，随后官方网也增加该模块，下面我们就来看这款今秋发售的这款游戏的细节吧！这次两作的名称分别为《时间的探险队》以及《黑暗的探险队》，与上作不同的是，本作是以探险为主题，封面上的救助信也变为了齿轮，不过“口袋不可思议的迷宫”的Logo还是没有变。本作中仍然是人类变为PM，接受了伙伴寻宝的请求，伙伴总共有16种选择，而主角的决定仍然要依靠回答问题。上作中的“基地”仍然有所保留，大嘴鸥送信所变成了胖可丁和音乐鹦鹉所经营的店。每次进入迷宫地形都会改变，而且根据官方图示，找到宝物后可能会触发洪水机关！？最后告诉大家，本作最终的宝物将有可能（注意这个词语）是钻石&珍珠。

【卡片】在2007年5月18日到2007年5月31日期间，凡是在日本国内购买麦当劳快乐儿童餐，都可以获得一张限定的由麦当劳原创插图的神奇宝贝DP卡片。这次的卡片总共有7种，分别是树苗龟、小火猴、水企鹅、气球怪、格斗蛙以及珍珠钻石神兽。为了纪念神奇宝贝剧场十周年，麦当劳店内还会贴出以此为题的原创海报。如果在活动期间使用价值五十日元的吉士汉堡包优惠连票，还会得到一个特别的小礼物哦！可以看出无论是神奇宝贝官方还是日本麦当劳都是十分看好这次活动的。日本超喜欢神奇宝贝俱乐部在会员电邮中特发了一封增刊号来报道此事，而日本McD的主页上也在醒目位置放上了广告。继DP卡片第二弹“湖的秘密”之后，官方又推出了DP第三弹卡片——闪光的黑暗，并且还放出了珍珠钻石两大神兽的X等级图片（感



觉插图要比原来的普通版强很多）。由于官方用宣传语将能力数值部分盖住，目前我们还无法得知他们的具体能力，不过可以看见它们的HP分别为120和110以及钢和水属性。官方还放出了一张很有气势的DP3海报，值得欣赏。最近TCG方面的情报还真是多啊，神奇宝贝卡片游戏官方大会战——夏日之路2007开始申请了，不过鉴于国内玩TCG的不多，加之在国内又难以买到,不多罗嗦了。

【周边】大家还记得去年9月28日与日版DP一同推出的神兽限定NDSL么？现在这款DS的美版机也已经登陆美国了。DVD方面，欧洲亚马逊放出了印刷正确的Pokemon6 Jirachi:WishMaker Der Film，即七夜的许愿星，售价为9.95欧元，可以与老剧场版双包购入。美国的DVD也推出了双包装，花29.95美元可以以节省10美元的价格购买波导的勇者和沧海的王子，并且还能得到一个钥匙链，还是蛮值得购买的。台版发售了雷皇的传说DVD，不过被福建文艺引进的可能性非常小。5月中旬，美国神奇宝贝学习联盟再次发出了电邮通知，商品仍然是For Schools和For Homes两款。

【动画】将于2007年7月14日公映的神奇宝贝第十部剧场版召开了企划发表大会，大会上官方正式公布了No.491黑啸灵的入手方法，参与本次配音的中川翔子小姐演示了无线通讯的过程，当年她还是看PM第一部剧场版的观众之一呢！此外一些动漫网站上在报道此事时，在后面加上了她的个人写真，笔者觉得这样不大应该，毕竟神奇宝贝动画是以“安全、健康”为宗旨的。关于黑啸灵的详细情况大家可以去官方网站查看。





【活动】继2005年首届POKEPARK在日本名古屋举办后，今年以决出日本神奇宝贝第一训练家为口号的“神奇宝贝同盟2007”将会在7月15日开始举行，包括大型演出节目、游戏、卡片、PM烟花表演等等，充满了乐趣！总共有5个大型节目，比如使用狩猎球捕捉神奇宝贝等。

文/ billbzzhang

口袋战术　物理特殊重新划分的革新（下）

电系

DP里的物理电系太寒碜了，雷之牙/闪电拳/电火花，威力都偏低，唯一的一个120威力的高压电，是皮卡丘家族的专利，蓝电狮就是个倒霉的例子，120的物攻，只能学到65威力的雷牙和电火花，高能力贫招数也是个悲哀。至于闪电拳和火焰拳、冷冻拳基本上类似。

特攻电方面，放电的看头是30%的麻痹，充电光线的70%升一级特攻也让人跌破眼镜，基本可以看成是一个不会被挑拨的辅助招了。

超能系

念力切割是70威力的物理超能急所技，能学的PM有胡地/素利帕/超梦/瑜珈猴/混乱熊猫/灾兽/超能斗士/梦神兽，其中瑜珈猴/灾兽/超能斗士是比较适合学念力切割的，强运特性的灾兽的会心率比其他两只高，瑜珈猴/超能斗士则是威力更大。思念头突，能学的PM要多一些，其中肯太罗/叉子蝠/血翼飞龙/钢螃蟹/炮头龙等攻击高的PM比较适合学此招数，但是超能系对打击面的补充并不好，其中最有看头的还是

钢螃蟹的本系思念头突吧。

DP中变化的超能系加了一堆，特殊的一个没有。

龙系

龙系的龙爪/龙潜/逆鳞三招，龙爪威力最小，命中稳定没有特效。由于许多龙系PM物攻比特攻高，所以龙爪的威力变相的比GBA更大了。龙潜的威力特效都不错，但是那个命中实在成问题，逆鳞的威力提高到120，在后期清掉对手的钢系PM后，龙舞逆鳞真的有可能做到神挡杀神，佛挡杀佛的效果。要知道，快龙的逆鳞的最大威力有72540。

特攻方面的龙系，龙波动取代了龙爪，龙星群的威力也相当强大，许多龙系特攻虽然没物攻高，但是也算不错了，带专爱眼镜的龙星群也是有足够的杀伤力的。

恶系

恶系是变化最大的系了，原来的招数全部变成物理攻击，对许多恶系都是好消息，因为很多恶系物攻高于特攻的，比较倒霉的是地狱狗了，这里只列举几个比较有价值的变动：

投掷，命中100，威力与特效取决于道具，其中比较有价值的道具有各种加能力的果子，黑铁球、烧伤珠、毒珠。投掷铁球没有特效，但是威力高达130，被砸到绝对不是一件好玩的事，由于铁球有副作用，可以让速度低的PM携带。比如卡比，巨甲等。勇敢性格的巨甲的投掷铁球，威力高达78585，对恶系没抗性的，直接被投掷铁球秒掉也不奇怪。烧伤珠/毒珠则适合蘑菇袋鼠，怪力等PM使用。毒疗特性的蘑菇袋鼠，携带毒珠，一回合后中毒，珠子就没用了。这时候可以考虑把珠子扔出去，效果是40威力的恶系，100%几率造成对手中毒，同理，烧伤珠可以在怪力发动根性后丢出去造成对手烧伤，至于各类果子，可以在双打中扔给队友。反正10威力也基本没什么伤害。唯一的例外是鬼蝉，千万别在双打中对自己的鬼蝉丢果子。

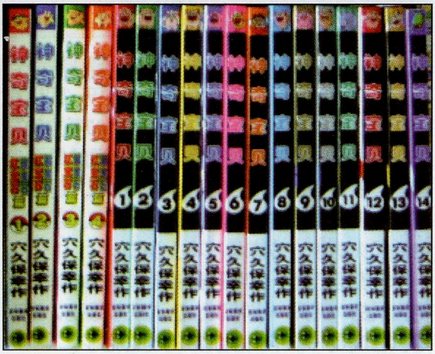
咬碎降低特防的效果在DP中变成降防御，基本没太大的变化，试刀/咬碎在很多场合代替了前作的影子球/觉醒鬼的位置，普+恶/格+恶成为高物攻PM的理想打击组合，追击成为物攻后，许多高速高攻PM的追杀也成为一种新的战术，追击使得鬼、超能系PM受到严重挑战，尤其是慢速度低物防的，跑也不是不跑也不是。而快速高攻的东西也好不到哪去，因为追击的PM太多，万一自己的配招不能有效攻击对方，打算下场回避时，没准就吃了追击了。追击上吃亏比较多的，还是地狱狗，恶系成为物攻对它而言真不是个好消息。它现在很多场合只能用恶之波动了。

文/塞尼亚斯

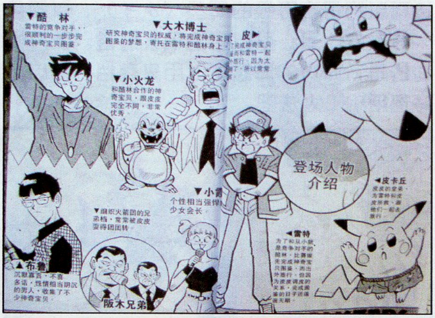
口袋周边 《神奇宝贝皮皮传》人物个性分析(上)

《神奇宝贝皮皮传》(以下简称《皮皮传》)，是神奇宝贝最早的官方经典漫画，虽然人气还差那么一点，但由于《皮皮传》具备了当今两大流行恶趣味元素之一的恶搞，理所当然成为了众多少男少女们尤其是以恶搞为乐甚至为生的朋友们所喜爱的漫画。可惜的是《皮皮传》没有具备另一大流行元素“萌”，而且可以说和萌是背道而驰的，所以还是受到了一部分青年大叔们尤其是以罗莉控自称的朋友们的无条件抵制。关于《皮皮传》的评论在以前的《口袋迷》中已经有相当多了，而且那评论的专业程度实在让我佩服。所以这次笔者就不再讲那些老生常谈的话题，转行来做一次个性人物分析。可以说，如果每天评论着动画版小智的友情和爱心，久了自然有些厌烦，友情爱心这种东西，只能算是上个世纪动画的主打内涵，现在可是我们伟大光辉的21世纪，相信我，恶搞和萌绝对是未来动画的发展趋势。而评论《皮皮传》的人物用老套路比如用动画那样的假正经式评论甚至用类似和尚念经乃至疯狂英语这样的课业品位的句子肯定会被众多恶搞国王皇后天王至尊上帝粉丝们的强烈PIA（汗，好长的句子）。现在的主角就是恶搞，它的无敌的——喂喂，谁让你抄袭火箭队的台词啦？现在想想，什么时候我们学校的课本也能做到这点呢？

雷特/red/小赤/小智，有些时候那些略带单纯的官方译名实在只能用“诡异”这个诡异的词



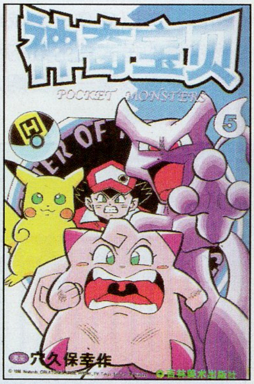
语来形容（众：你再敢用这种不符合中国语法的句子，就乖乖地回冥王星当土著吧）。比如说吧，我们可爱又可恨的神游大叔把我们卡哇一大姐姐扮演的银河战士萨达姆姐姐翻译成密特罗德（众：只有你家的银河战士叫萨达姆吧）；又是那些传说中被叫做官方的无知同志们把高达翻译成敢达，不要说没有区别，不信你去问高达粉丝试试。日文发音实在是官方翻译官们的最爱，这样翻译多轻松，根本就不需要懂日文。幸运的是，很少有人在我们耳边成天嚷嚷着“破克猛给多的塞”，就算偶尔有几句五音不全七窍生烟的小孩子想要卖弄几句，也会被身边的同学翻翻白眼，丢下一句：“哪来的鸟语？”日文就这样被无情地抹杀了，留下一群对日本动画望眼欲穿的花心GG们满地找圈圈。好吧，反正吉美那不吉也不美只有不厚道的组织也因为特别篇的推迟被人PIA了N多次了，这次笔者也不再计较翻译这些小事情（众：你是怕跑题太多被我们PIA吧）。若对其他翻译有任何疑义，请自行保留。后来想想，走火入魔这个词语应该送给官方才对。



作为主角的雷特，也注定了他超过动画版小智的顽强生命力。动画版小智最多是被十万伏特所照顾，享受之余不忘了给同伴留一点，真是体贴。而雷特就不一样了：无论是火山喷发还是地球爆炸，只要“轻轻的，我要揣皮皮，请你配合地用点力”就没事了。这当然不能全部归功于皮皮，作为主角的雷特总有其他人做不到的强大。啥，你说你不知道，那就慢慢看看雷特的无敌吧，记得先带个饭桶准备吐。若有任何不适，请华丽地按下120说一本漫画引发了呕吐案。

我们在玩游戏的时候，有多少人是能用2只PM通关的？光是技能机器就有8个，要找到2个能学会所有技能机器的PM实在困难，再加上有一个已经限定为主角。而我们伟大的雷特同学仅仅用了皮皮和皮卡丘两只PM就征服了关东大陆。在这种真实和虚幻融合的异次元世界里，已经没有什么是不可能。连水箭龟都竟然学会了飞天技能，一次用火箭，一次用气球，实在无语，哪天发现“为什么水箭龟在天上飞？”“哦，可能是因为被你带坏的吧。”这么说来，让体重达到2倍卡比兽的固拉多叔叔当做风筝飞天也应该是没问题的了。“伟大的创世神啊，请给我随心所欲的能力。”“快醒来，也不看看还有多少时间就要交稿了啊。”“……”对于一个故事来说，作者就是其中的神，能支配整个故事世界，这么说的话难道我可以支配这篇文章？

虽然到了宝石大陆，雷特这家伙也只有3只PM而已。（钻石珍珠我不知道，吉美你快点出书啊，人家日本早就已经……）但对我们来说，这三只已经足够了，因为雷特一点想要PM就可以随便得到。比如香蕉联盟的时候，一瞬间就拥有了6只PM。这样的能力我想就算是老金也做不到。作者大神啊，雷特到底要强到什么程度啊，我真想和雷特对决一次啊。（众：想找虐找我们都行，何必麻烦人家大神？）作为主角，自然有一些主角才能有的特点。比如说，雷特的第一场战斗就遇到了野生的老年版超梦。老年版超梦实在足够爆笑，一点超能力的手感都没有，而是很不厚道地用踢打败了皮皮。这年头的流行词语“TF”竟然已经深入宠物心了啊（汗，那本书上市的时候根本没有TF这个词语吧）。第一次战斗，就让我们认识到，什么是最重要的？不是实力，是人品。在没有年龄概念的PM世界中遇到了老年版超梦实在是人品问题。当然，如果能抓来放进动物园估计可以赚到爆了……当然，除了老年版超梦，吃了过多月石而退化成老年版皮皮的情节大家一定记忆深刻，哦，原来石头吃多了会变老啊。那就让柯南多吃点石头变回新一好了……



都说一个成功的男人背后肯定有一个伟大的女人，一个强大的PM背后一定有一个用了金手指的训练家（汗）。而雷特在战斗中很少做指示（当然主要是指皮皮那类似动画中果然翁一样打着“动物也要争取自由独立”，“人兽平等互不侵犯”的口号），作为训练家，战斗的时候竟然只是看着，并且时不时地TF自己的PM，这样子还能当世界第一，大概天下罕见了吧。（待续）

文/银翼奇术师

青青牧场

责编/暗凌

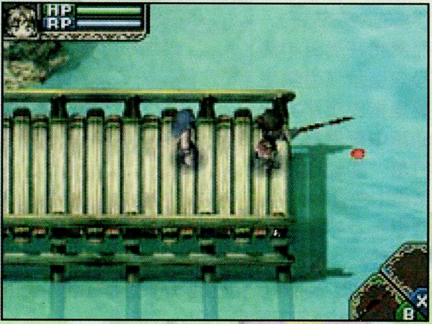
文/chinagba 一揺黄土

钓鱼名人之路

卡鲁迪亚镇依山傍海，看着主角摇摆着站在水边钓鱼的样子，真是惬意。渔业在卡鲁迪亚还是相当发达的一项产业，每年有专门的钓鱼节，商店里出售着各种各样的鱼料理，不再只是用大中小来区分各种鱼，钓鱼的趣味性大大增加。

游戏开始后，当主角走上海边的码头时会自动触发“钓竿入手”事件。海之家女主人莎拉询问主角是否对钓鱼感兴趣，如果不嫌弃，家里有多余的鱼竿可以送给主角，于是，破烂的鱼竿（ボロのサオ）入手。本作中，鱼竿可改造，但钓得鱼的种类与长短与鱼竿的等级无关，但与钓鱼的熟练度有关。初期最为推荐的赚钱方法之一就是钓鱼，诸位渔业爱好者可以一试身手咯。

钓得的鱼由于种类、长短、等级各不相同而无法合并同类项，所以背包里的空格显得尤为稀少。幸得本作中出货价与商店回收价相同，所以急需资金或背包告急时可以直接将钓得的鱼卖给附近的海之家。依靠这个方法，在游戏第一天就购入行商人的商品也不是不可能哦。



▲鱼竿入手。

钓鱼的地点分为以下几处，并不是每一处水源都能钓鱼的哦，主角家的取水池以及浴室里的温泉都不是可以钓鱼的地点。

1 自宅以及Mist家四周的河流。本作与前几作不同，河鱼的价格明显都比较低，所以不推荐靠河鱼来赚钱。

2 海边，初期推荐的钓鱼地点，在海边可以钓得高等级的鲷鱼（タイ），以原价×等级的比率，可以迅速积累财富。更为便利的是，海边的海螺可以用来存档，所以好好运用S/L大法吧。



▲钓鱼前可先找海螺存档。

3 遗迹前的莲花池，此处虽然有部分稀有鱼种，但上钩率相当低。

4 各大洞窟，绝大多数种类的鱼均在洞穴中生活，其中以第五洞中的鱼最为稀有。

カーマイト洞窟：第1洞，钓鱼点较多，深处有珍贵的ランプイカ。

トロス洞窟：第2洞，入口处即有取水点，此洞为冰天雪地，所以取水点并不多，此处钓得的鱼价格不高，种类较为普通。

クレメンス洞窟：第3洞，岩浆之洞，取水点少之又少，但生活着别处无法钓得的珍稀鱼种。

王子楠 希望PG能在假期如5.1,10.1，寒暑假举行玩家大聚会（最好在二环内或者周围，方便交通）
读者资料 男，14岁，北京市丰台区马家堡角门北路11号园5号楼1206，100068

ギガント山：第4洞，取水点多在山洞之中，鱼的种类较少，且价格一般。

ミストブルーム洞窟：第5洞，水之洞，此处只有冬天的时候才可以进入，洞内有无数稀有鱼种，尤其在BOSS屋的水池中，更是存活着极其稀少的マグロ、フグ、トキメキタイ以及カガヤキタイ。冬天有时间时不妨在此处扎营，锻炼钓鱼的等级与赚钱同时进行，何乐而不为?

カジミール遗迹：第6洞，遗迹中心的湖生存着极少种类的鱼，价格不高，并不是推荐的钓鱼地点。

ダーナ洞窟：第7洞，又一个冰天雪地之洞，需要小心取水处前往往有强制中毒的机关。

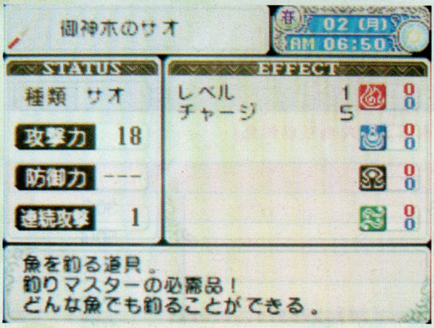
グリード洞窟：第8洞，历代中的鱼王イトウ生存于此。



▲洞窟深处也可以钓鱼。

名称	中文名	钓得地点	出货价(LV1)
アマゴ	天鱼	河，洞8	30G
イカ	墨鱼	海，洞1	50G
イトウ	哲罗鱼	洞8	140G
イワシ	沙丁鱼	海，洞5	20G
イワナ	红点鲑	遗迹，洞1，洞2，洞5	10G
ウグイ	雅罗鱼	河，洞5，洞7	30G
カガヤキタイ	银鲷鱼	洞6，洞5BOSS屋	500G
カツオ	鲣鱼	洞5	110G
カレイ	鲽鱼	遗迹，洞5BOSS屋	90G
ギンブナ	原生鲫	遗迹，洞4，洞7，洞8	200G
サケ	鲑鱼	海，洞1，洞2，洞5	70G
サバ	青花鱼	海，洞5	30G
サヨリ	水针鱼	洞1，洞3，洞8	45G
サンマ	秋刀鱼	洞3	50G
ジャマイカ	蛛纹乌贼	洞3	240G
エビ	虾	遗迹，洞5	120G
タイ	鲷鱼	海，洞5，洞5BOSS屋	180G
トキメキタイ	虹鲷	洞5，洞5BOSS屋	280G
ニジマス	虹鳟鱼	河，遗迹，洞1，洞4	40G
ヒラメ	比目鱼	遗迹，洞5	270G
フグ	河豚	洞5，洞5BOSS屋	300G
ブリ	鰤鱼	洞5	150G
ヘラブナ	日本鲫鱼	洞4，洞8	80G
マグロ	金枪鱼	洞5，洞5BOSS屋	200G
メジナ	斑鲅鱼	洞2，洞7	60G
モミジヒラメ	红叶鱼	遗迹，洞4，洞5BOSS屋	320G
ヤマメ	山女鳟	河，遗迹，洞1，洞4	10G
ランプイカ	墨斗鱼	海，洞1，洞5BOSS屋	250G
ロブスター	龙虾	洞3，洞5	140G
ワカサギ	公鱼	洞2，洞7，洞8	55G
空き缶	空罐	河	1G
长靴	长靴	河，遗迹，洞5	1G

与前作相比，可钓得的鱼的种类少了许多，本作的渔业更接近于《幸福之诗》，所有的鱼都以种类划分，而非大小。而其中最大的特色莫过于丰富的鱼料理。日本是个渔业非常发达的国家，鱼的料理方法也是多种多样，从刺身到炭烤，花样倍出。RF中也将这一系统沿用，不同的鱼可以用来制作不同的料理，其种类主要可以分为两种：刺身类（需要刀）以及盐烧类（需要平底锅）。



▲高级鱼竿成为钓鱼名人的必备品。

刺身即是生鱼片，也有人直接音译为「沙西米」。它是将新鲜的鱼或是贝肉，依照适当的刀法切成，享用时佐以酱油与山葵泥调和之沾酱的一种生食料理。一般常见的用来做刺身的材料有金枪鱼、鲷鱼、比目鱼、鲣鱼、鲈鱼等海鱼；也有鲤鱼、鲫鱼等淡水鱼。其他像螺蛤类（包括螺肉、牡蛎肉和鲜贝），虾和蟹，海参和海胆，章鱼、鱿鱼、墨鱼、鲸鱼，甚至鸡肉、鹿肉和马肉，也都可以成为制作刺身的原料。在RF中基本上所有的鱼都可以拿来做刺身，恢复值视鱼的种类不同而不同，具体的留待料理一章列表详述。

盐烧一般指的是在鱼身上切划数刀，保持鱼的姿态，甚至不去除内脏，只是抹上盐之后便进行串烤烧制，例如盐烧秋刀鱼，盐烧三文鱼都是饭桌上的常客。在《幸福之诗》中，这种做法是需要用到火堆，而非平底锅，实际上用平底锅做出的鱼料理应当是普通的红烧鱼，但在RF中却变成了盐烧串烤，实在是相当的不严谨。



本作中鱼的出货价较低，所以建议将鱼作成料理之后再出货，价格可翻数番，为了钓得更高等级的鱼，诸位玩家还是不能忽视钓竿的等级哦，钓竿改造得越高，越容易提升钓鱼的经验，而高等级的鱼正是要求钓鱼等级足够高。尤其是向忍者MM求婚时需要的LV81以上的トキメキタイ，不仅只能冬天钓得，而且等级非常高，冬季没有农活需要忙的时候，就好好地训练钓鱼等级吧。嫌忍者MM好感度提升的太慢？卡鲁迪亚镇上每年一度的钓鱼节是提升忍者MM好感度的大好机会，这一天的要求是送鱼给镇上的居民，其中最喜欢鱼的便是忍者MM，好好把握机会哦。



▲最喜欢鱼的忍者MM。

GBA男女大不同之班先生篇

细心的玩家一定都发现在矿石镇中定期可以收到一瓶奇怪的酒，形状与男生版中卡莲的定情信物相同。这瓶酒是类似于购物发票中奖的礼品，名字叫做“班先生的最爱”。如果已经与NGC版联机使班先生出现，那么这瓶酒就可以拿去送给班，他会随机卖给主角一件宝贝，不过价格可是非常高的哦。如果没有联机，那么这瓶酒也不妨卖给中国商人，也可以获得不小的收入。



◀班先生的宝贝。

张安琪 中文游戏是王道，比任何大作都牛。
读者资料 男，22岁，浙江省湖州市吉山二三社区73栋505室，313000

名称	班的出售价	中国商人收购价
猜谜书	100万	48-56万
所有的信	1亿	5000万
所有的书	1亿	5000万
消费高手的证明	5亿	99999999(1亿)
电视节目集数变更装置	1000万	5000万
全部的BGM	100万	48-57万
谜之花	1000万	7.8-8.7万
班先生的最爱	-	5-5.7万

那么用班先生最爱的酒与班先生交易可以买到各种秘宝究竟有什么用处呢?

一、猜谜书

手持猜谜书调查玛丽图书馆的书架可以玩无奖问答的小游戏，所有的问题都跟牧场各系列相关，诸如XX的女儿是谁，XX作物是哪个季节这样的问题，熟悉牧场且日语过关的玩家并不会感到什么难度。不过也有很偏僻的问题：第XX年的春X日是星期几?一天天推算?不用，下载一个牧场伴侣查询一下吧。一共可以连续回答100题，可惜的是即使100题全部答对也并没有什么奖品……



▲猜谜书。

二、所有的信

顾名思义，这本书里包含了GBA版中所有可能收到的信件，从恭贺新年到恭喜游戏完成200年的数百封信件都可以查询到。使用方法与猜谜书一样，手持该书调查图书馆书架即可。

三、所有的书

与所有的信类似，所有的书中间比较值得一看的是关于人物的介绍，许多是NGC版中人物的介绍，懂得日语的玩家不妨一看，怨念一下未完全汉化的GBA女生版，不过要是全部汉化，光是三本书就足以让汉化者汗颜了。



▲手持书调查书架……

四、消费高手的证明

这个宝盒一般的物品，需要手持着调查镜子来使用。最大的方便之处在于可以无视节假日和台风的影响而购物，所有的店面都有哦，当然少不了班先生的店。但最有趣的是，利用它甚至可以在台风天出门哦，方法就是用它调查镜子，选择赛巴拉锻冶屋，并请求改造工具，当退出时主角就会自动站在锻冶屋门外了。

五、电视节目集数变更装置

这个长得像丸子一般的物品居然是电视遥控器，不过它被称为“所有的DVD”似乎更合适，因为使用它之后只是可以查看所有电视节目而已……

六、全部的BGM

这是笔者大推荐的秘宝，如果已经有CD机，将这张全部的BGM的碟片置入就可以收听NGC和GBA版中所有的BGM，并且还包含数首未使用曲。不过缺点是，退出时音乐就会停止，并不会像普通CD那样改变整个牧场的音乐……



▲所有的BGM。

勇者斗恶龙王国

DRAGON QUEST KINGDOM

Vol.01

和FF专栏一样，《勇者斗恶龙王国》是针对Square-Enix旗下另外一部名作进行研究与讨论的专栏，希望大家能够在这里有所收获。

文责/三问书屋

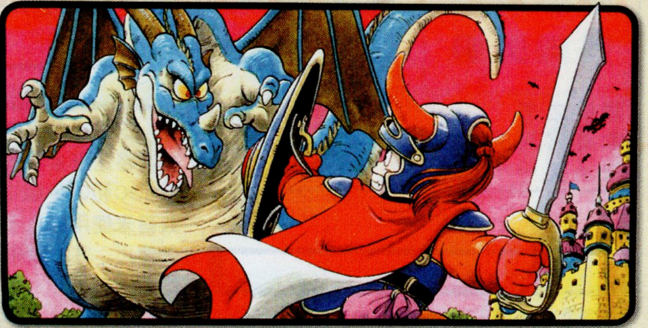
在很久很久以前久以前久以前……

有一个勇者斗恶龙的故事龙的故事龙的故事龙的故事……（请读者们不要误会，上面的字不是印刷错误，而是回音）

嗯，这样的开场白似乎见得太多了吧，就像很多RPG的开头总是“はるか むかし”一样。但是今天我们要讲的，正是这些TV角色扮演游戏的元祖《勇者斗恶龙》系列。时至今日，Dragon Quest的名声几乎传遍了世界上所有有游戏机的地方。

《勇者斗恶龙》的诞生，在当时只是一个偶然。角色扮演游戏最初并非起源于日本，而是和游戏机一样来自大洋彼岸。早在1979年，Might and Magic（魔法门）在个人计算机上出现，后来与同年诞生的Ultima（创世纪）和稍后的Wizardry（巫术）并称为三大西式RPG。这些游戏的世界观秉承了桌面游戏《龙与地下城》的风格，让人们在中世纪的幻想世界中使用武器和魔法，与种族为人类或妖魔的对手一较高下。《勇者斗恶龙》的世界观，正是与这些作品一脉相承的。

在角色扮演的游戏大世界里，缔造持续二十年的不朽传说！



说到《勇者斗恶龙》译名的由来，我们不得不感谢海峡对岸的同胞们。作为中文电玩资迅杂志的先驱者，当时的编辑们能够给DQ起这么一个响亮的名字，真是难能可贵的事情。那时候台湾省电玩杂志给日本游戏取译名的过程都很随意，有时候脑子都不走就想了出来，结果导致大量游戏译名和原名差了十万八千里，像“太空战士”……相比之下DQ的名字显得很有气势，也正是因为这个，后来所有接触DQ的中国玩家都接受了这个译名，真是不容易的事情。实际上这个系列只有1代的最终BOSS是龙王，其余各代大都不是。但是“龙”在游戏中的地位却一直不低，要不然就不会叫Dragon Quest了。

在以动作射击游戏为主角的FC全盛时期，DQ的出现使许多玩家感到新奇。在他们看来，这是一种全新的游戏方式。这个游戏只依靠输入指令打倒敌人，靠获得经验值来提升自己的能力，从而挑战更强大的对手。游戏的主题是与妖魔鬼怪的恶势力交战，这样的世界观让人感到很亲切。因为不存在动作要素，无论是谁都可以轻松地游戏，所以DQ一下子就在日本普及开来了。它开创了日式RPG这个新的游戏类型，在游戏史上具有里程碑的意义。

日式RPG元祖，国民级游戏开山之作！

《勇者斗恶龙》的故事很简单。在很久很久以前，一片名叫“阿雷夫加鲁多”的大陆曾经在大魔王的妖术下陷入黑暗之中。勇者罗特从神那里得到了光之玉，消灭了魔王，把光明带回到大地上。很多年过去了，人们一直沉浸在平和的生活中，谁知恶魔的化身“龙王”突然出现，夺走了光之玉和这个国家的公主。于是继承罗特血统的勇者在国王的鼓励下开始了斩妖除魔，拯救公主和世界的大冒险。

作为《勇者斗恶龙》的第一代作品，DQ1总计销售了150万份。这个游戏从剧本策划到制作完成仅用了不到五个月的时间，这从现在的角度看来是难以想象的。当时堀井为了给DQ的宣传造势，十分大胆地邀请漫画家鸟山明担任游戏人物形象的设计，并在《少年JUMP》上做了广告。当时鸟山明的漫画事业正值巅峰期，《七龙珠》在《少年JUMP》上连载得火热，这份杂志的最高销量超过700万，在这样一个媒体上宣传，DQ系列想不成功也难啊。



因为当时环境的限制，游戏不成熟的地方有很多。其中最显著的一点就是画面。在日版DQ1里，所有的人物只有一个姿势，无论朝哪个方向走路都保持着平移的状态，尤其是横向移动时，走起路来和螃蟹一样。由于人物不会转向，游戏中对话的时候必须先选择对话的方向，这样一来就会出现很滑稽的场面：当你的北边有人时，你选择“对话”（はなす）指令，但是选方向时却选了“南”，那么屏幕上就会提示：“这个方向没有人”……尽管玩家们并非智商不足，但是看到这样僵硬的设计，当时也只好无语了。后来这种情况在美版中得到了修正，玩起来顺手多了。

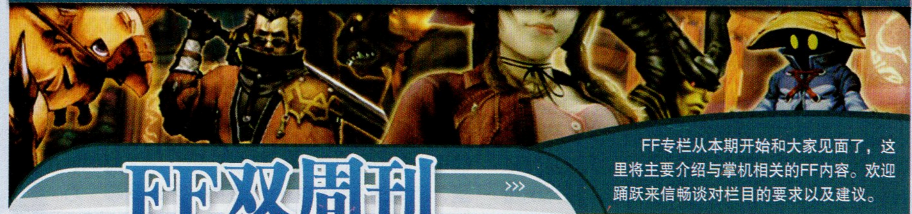
美版的《勇者斗恶龙》被称作Dragon Warriors，直译的话就是“龙之勇士”，这个译名一直用到了7代。至于为什么美版的名称发生了改变，估计就和《洛克人》（Rockman）的美版改名叫“Mega Man（百万超人）”一样，是为了让西方玩家更容易理解这个游戏才这么做的。美版的《勇者斗恶龙》发售日期远在日版之后，所以在游戏设计方面采用了更先进的技术。人物在游戏里的表现更加自然，对话、调查、调用菜单都方便了许多，而且游戏的卡带还采用了电池存储的技术。美国的玩家们不必为忘记密码而担心，而日本的DQ粉丝们在玩1代的时候都要无奈地自备一个记录密码的笔记本。这就是技术影响生活的体现啊。

DQ1的最终BOSS龙王

龙王的形象是按照西方传说中标准的魔王长相设计的。它有人形和龙形两个形态，变身成为龙之后威力大得难以想象。比较有意思的是，勇者的最终目的地——龙王城其实就在最初出发地拉达多姆城的对岸，但是主人公想到达那里却需要在游戏里历尽周折。找到龙王之后，他会用平分世界的条件引诱你，如果你答应了他的话……先说好了，后果自己负责。

在DQ1里，勇者打败龙王之后，龙王城并没有被摧毁。几百年之后，龙王的曾孙在这座荒凉的城堡中过着与世无争的生活，并且守护着勇者罗特的装备。





FF双周刊

FF专栏从本期开始和大家见面了，这里将主要介绍与掌机相关的FF内容。欢迎踊跃来信畅谈对栏目的要求以及建议。

世界被黑暗笼罩着
风静止了
海洋在咆哮、大地在腐败
人们相信一个预言
而且在等待着
“这个世界被染成黑暗时
将有4名光之战士出现”
而现在正如预言
4名年轻人出现在这个世界
首先要让4种水晶恢复光辉
阻止世界的崩溃！
那么即将起程了
4位光之战士们……

这段诗歌摘录自最初一代FF的序言。或许在20年以前谁也未曾预料到，一款名不见经不传、甚至连标题都有些悲怆意味的游戏，在若干年之后会发展成为足以左右业界天平倾斜角度的一块最重要砝码。虽然当时的前SQUARE现如今早已经入赘成为昔日竞争对手ENIX的合作同僚，可是两强联手的结果却似乎总是达不到优势互相累加的完美构想，反倒是类型过于重叠的游戏内容分散了双方彼此之间的开发精力，FF正统系列的第13部作品正陷入新一轮的开发泥泞周期而无法自拔。



◆复刻大潮流全面始动

不过与此现象呈鲜明对比的是，掌机普及量节节攀升的捷报频频传来，俨然一片四处逢春的景遇。迫于家用主机庞大臃肿的开发费用，不少老牌厂商选择在掌机平台上推出一些2线小品级游戏，借此周转资金以便能够很好地继续投入到大作的开发环节。前SQUARE也不例外，本世纪初率先复刻的3款WSC版作品奏响了FF系列逆袭掌机平台的反击战役。到了现在的SE时代自然更不会免俗，即使碍着索尼的脸面也硬是把在PS主机上复刻过的游戏又重新搬回至GBA平台翻炒一遍，还特别附赠了重制版的FF Ⅲ以此献媚向任天堂表明自己的诚意。

FF的译名

FF按照字面意思直译过来就是最终幻想，不过在国内还有一种流行的叫法称作“太空战士”。据说这是当时的台湾电玩杂志报道FF时，由于那个年代的资讯极其不发达，在试玩过程中发现一个重要的NPC，是外星人遗留下来的机器人，所以就索性翻译成“太空战士”了。

无所不在的水晶 永远闪烁着那耀眼的光芒

Check! 一切幻想从此开始

FINAL FANTASY ファイナルファンタジー

FF初代开创了“黑白两道”的魔法系统，黑魔法大多是攻击敌人、引起不利状态变化的魔法，而白魔法则大多是治疗队友、回复异常状态的魔法，也能攻击不死系的敌人。这个魔法系统得以一直延续下去，成为FF系列的重要标志之一。

Check! 变更革新饱受争议

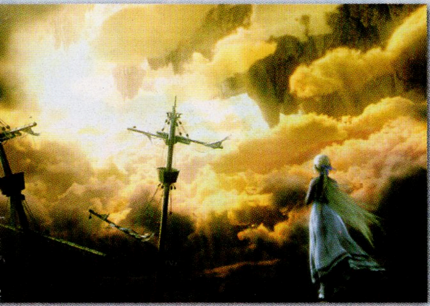
FINAL FANTASY Ⅱ ファイナルファンタジーⅡ

取消了角色之间的等级差异、推进剧情发展的WMS系统（Word Memory System）、各职业都能咏唱魔法的设定，FF Ⅱ有许多地方和同类游戏都不一样。它不依靠升级来提升战斗力，而是有熟练度的设定，武器魔法的使用次数越多，带给敌人的伤害也就越大。



今年是FF系列诞生的20周年。为了纪念这部在游戏史册上书写下丰功伟绩的作品，开发商SQUARE ENIX趁势不遗余力地举办了各种类型的官方宣传活动，如刚于上个月的12日～13日举行的SE PARTY，试图把2007年的游戏业界营造成到处都充斥着FF相关内容的一年。于是我们不光看到了已经发售的FF和FF Ⅱ周年纪念版，还等到了将沿用NDS版FF Ⅲ引擎重新制作的FF Ⅳ。

“出手即是经典”的史克威尔时代





“商场上只有永远的利益，没有永久的敌人。”尽管在上世纪的90年代中期，前SQUARE与任天堂的暗中交恶最终导致前者叛逃去了索尼那方，并直接造成任氏帝国一手苦心经营十数年的大厦将倾。但是如今的SE却倏然醒悟——寄生于单一物种的做法太过危险，到头来被宿主反噬的可能性也变得越来越发暧昧起来。现在鼎力支持索尼的情形不就正像是从前委身任天堂的翻版模式么？为了避免前车之鉴的教训再度降临，SE一边以熟悉新硬件环境为理由故意拖延FF13的开发进度，一边又马不停蹄地追加掌机项目预算，凭借FF Ⅲ重制版刮起的怀旧风，打算将任氏SFC平台上的3款作品也全部3D化。

不得不承认FF Ⅲ重制版是一次非常成功的复刻，销量突破百万的佳绩再一次证明了金字招牌的号召力。FF Ⅲ的系统可以说是前两作的延续和发展，而从总体上看与初代更为相似。由于初代里也有简单的职业设定，黑、白魔法已经比较完备了，所以FF Ⅲ只是再增加一些种类，并且在功能上强化而已。这也是后来经常被人津津乐道的“FF系列单数代重系统，双数代重剧情”观点的由来，虽然次世代以后的FF颠覆了这种说法，不过现在看来仍有不少可取之处。

还是说说黑、白魔法的基本知识吧。当人们开始研究魔法的时候就分成了两派，一派认为魔法应该为战争服务，另一派反之，所以走向了两个极端，成为黑白两派。黑魔法有强大的攻击力或是有致人与非正常状态的能力。而白魔法是以解除非正常状态以及恢复伤者为主的。但物极必反。白魔法发展到最后同样具有攻击性。但它的攻击力明显不如黑魔法，可以说是为了防身而开创的。而且，它本身的信仰决定了它那强大的集能术只能伤人到一息尚存，而非赶尽杀绝。

Check! 召唤魔法闪亮登场



为整个系列奠定基础的一部史诗级巨作，而且开创了召唤兽这一代代相传并延续至今的魔法系统，是红白机时代最后的辉煌，从此FF系列转移到16位平台继续其开拓和发展的使命。从未进行过移植的本作于去年夏天在NDS掌机上3D化重制亮相，令新老玩家感动不已。

Check! 战斗系统华丽进化



引入了划时代的ATB系统（Active Time Battle），这种加入时间槽的半即时战斗使得枯燥乏味的回合制类型变得紧张刺激，并获得了玩家们的一致好评而沿用了下去，被视为FF系列的重要象征物。FF Ⅳ也是正统系列里唯一一作能够同时五人组队战斗的作品。



6月20日
即将上市
定价 9.80元
みくる
卷头特辑
TOYBIZ拯救了蜘蛛侠
另类收藏 五月人形
夏亚专用扎古2.0改造做例
YAMATO VF-1J一条机重制作
KERORO军曹ROBOT MK-II
MA.k25周年横山宏个展
EX 斗狼制作实例
装甲骑兵系列模型始动
S.I.C.VOL.38人造人间01和子母机车
超合金魂 珍宝3回顾
枪神 内藤泰弘的枪x山口胜久的体
TOYS
酷玩意
邮购地址：北京东区安外邮局75信箱发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取

奉献最快最好的攻略

只有你想不到，没有我们做不到！

攻略战队



最终幻想2 072
龙珠Z 真武道会2 086
战火兄弟连DS 094
坦克大战 106
蜘蛛人 纽约之战 112
模拟人生 宠物当家 114
超级黑巴斯 垂钓北半球 118
龙剑战记 124
最终幻想战略版 狮子战争 132

1988年年末于任天堂FC平台推出的本作是系列的第2部游戏，迄今为止已差不多快有20年的光景。游戏的系统发生了较大的变化和革新，剧本方面的深度也得到了一定加强，4名同伴的牺牲感染了当时的一代人，从此培养起大批拥趸。其间又曾经三度复刻到WSC、PS和GBA平台上，并且还特意追加了华丽的过场动画和全新的情节要素。今年时值FF系列诞生20周年之际，FF II再一次以究级的2D形态登陆PSP掌机，为新老玩家献上了一份厚礼。

Ps：本文部分资料参考了国内SE游戏研究的专题站点天幻网（http://www.ffsky.com），特此感谢。

■文责/露琪

PSP	SQUARE ENIX	2007年6月7日
	RPG	1人/3990日元
最终幻想 II		656KB

对应平台	发售日	备注
FamilyComputer	1988/12/17	日文初版
WonderSwanColor	2001/05/03	画面提升
PlayStation	2002/10/31	追加动画
GameBoyAdavance	2004/07/29	新增情节
PlayStationPortable	2007/06/07	上面全部+隐藏迷宫



最终幻想系列20周年纪念 围绕水晶的篇章再度奏响！

在一个久远的未知大陆，长久以来的和平正遭受破坏。这是因为帕拉美奇亚帝国的皇帝从魔界召唤来大量魔物，进行惨绝人寰地大规模屠杀，妄图征服世界。为了与这场浩劫对抗，在菲因王国建立起了一支抵抗力量，与敌人浴血奋战，但是在帝国军强大的攻势下，菲因城失守了。有四名菲因城的少年得到命令必须要撤离到阿鲁迪亚町，他们的亲人在战争中被帝国军杀害了，现在有许多暗黑骑士正在后面追击着……



角色介绍

斐里奥尼鲁（フリオニール/Firion）

出生于菲因王国的年轻人，双亲被帝国军的士兵所杀害，自己虽然跟同伴一起逃了出来但却身受重伤，之后幸运地被菲因王国的公主救起。他的智力、体力及精神力都具有非常平均的能力，也是队伍的领导人物，推荐职业为剑士。

玛利亚（マリア/Maria）

个性温和的女孩子，一直担心着下落不明的哥哥雷恩哈特。虽然体力不太足，但是知性和精神力都相当高，学会使用魔法后便能发挥高效果的能力，所以建议把她放在队列后排培养。推荐职业为魔法师。

卡伊（ガイ/Guy）

在四名年轻人中是力量最大的一个，可惜美中不足的是缺乏敏捷能力，回避力较低，以致于受到敌人攻击时容易倒下。不过只要不停地给予战斗经验，就能使他变得异常坚强。推荐职业为斧战士。

李英杰 PSP,我做梦都在想你！
读者资料 男，17岁，常熟西门大街一中，215500



雷恩哈特（レオンハルト/Leon）

玛利亚的哥哥，和斐里奥尼鲁一起逃出帝国军的追捕，然而当大家获得菲因公主的帮助苏醒过来时，他却和大家失散了，目前仍处于杳无音讯的状态。

敏武　（ミンウ/Minwu）

毕生效忠于菲因王国的伟大白魔导师，协助主角一行人完成各种任务，是反抗军中的灵魂人物。在游戏后期为了探索足以与帝国皇帝率领的黑暗军队相抗衡的强大力量，不惜以自己的生命为代价打开了封印着究极魔法之书的大门。

哥顿（ゴードン/Gordon）

卡修恩王国的皇子，是属于掌握卡修恩城秘密的关键性人物。因为在与帝国军的交战时抛下自己的哥哥斯各特（スコット/Scott)而单独逃跑，所以一直存在着懦夫的自卑感，从此之后就在亚鲁迪阿町过着酗酒的颓废生活。

约瑟夫（ヨーゼフ/Josef）

反抗军派遣到萨拉曼多町去寻觅传说中秘银金属的拳法家，在救回其被帝国军俘虏的女儿后，加入队伍成为一同冒险的伙伴。但不久后为了保护主角一行人安全脱离，挺身而出被叛徒落下的巨石砸死。

蕾拉　（レイラ/Layla）

海盗团的女首领，将斐里奥尼鲁一行骗到船上企图抢劫，行动失败后主动要求加入进来。她使用匕首和弓箭的技术都特别出色，又会施展魔法，是值得信赖的作战同伴。推荐职业为魔剑士。

理查德　（リチャード/Ricard）

据说是龙骑士的故乡遭到帝国军毁灭后惟一的幸存者，全世界上也仅有他一个人知道如何召唤飞龙的方法。在游戏的末期为了拖延住皇帝的进攻，将最后的希望寄托于主角一行人的身上后壮烈牺牲。

皇帝　（こうてい/Emperor）

军事国家帕拉美奇亚帝国的最高统治者，将灵魂出卖给魔界后从而能够不受任何限制地四处施展魔法，率领暗黑骑士妄图创造一个充满魔物的恐怖世界。

世界地图

日文名	英文名	中文名
アルテアのまち	Altair	亚鲁迪阿町
ガテアのむら	Gatrea	卡迪亚村
フインのまち	Fynn	菲因城
パルムのまち	Paloom	帕鲁姆港町
ポフトのまち	Poft	波夫特港町
萨拉曼多町のまち	Salamand	萨拉曼多町
セミテのたき	Semitt Falls	塞美多瀑布洞窟
バフスクのまち	Bafsk	巴夫斯克町
せつけんのどうくつ	Snow Cavern	雪原洞窟
カシュオ-ンじょう	Kashuan Keep	卡修恩城
ディストじょう	Castle Deist	迪斯特城
ディストのどうくつ	Deist Cavern	迪斯特洞窟
とうぎじょう	Coliseum	斗技场
ミシデイアのまち	Mysidia	敏西迪亚町
みなみのしま	Tropical Isle	南方岛
ミシデイアのどうくつ	Cave of Mysidia	敏西迪亚洞窟
リバイアサン	Leviathan	利维亚桑
ミシデイアのとう	Mysidian Tower	敏西迪亚塔
チヨコボのしり	Chocobo Forest	陆行鸟森林
バラメキアじょう	Castle Palamecia	帕拉美奇亚城
だいせんかん	Dreadnought	大战舰
ジエイド	Jade Passage	死亡大道
パンデモニウム	Pandaemonium	大混沌城

基本操作

按键	说明
方向键	移动行走
△	呼出菜单
□	怪物图鉴
○	确认/对话
×	取消
R	下翻页
L	上翻页
L+R	战斗逃跑
SELECT+×	显示地图
START	无用

系统介绍

WMS对话系统

与以往普通的RPG不同，在人物对话中有一些关键词需要记忆，称之为对话记忆系统（Word Memory System）。当与某人对话时如果有重要的情报，就会发出特殊的音效，选择おぼえる/Learn就可以记住那个突出显示的单词。而之后对其他人选择たずねる/Ask，就可以打听到相关的消息情报，这在游戏中是推进剧情发展的关键。



熟练度

游戏中没有等级的概念，角色是依靠不断使用相应的技能从而来提升战斗实力，这便是熟练度系统。不论何种能力只要使用的次数越多，熟练度越高，效果也就越显著。

战斗画面

たたかう/Attack： 攻击，使用装备的武器给予敌人伤害。

まほう/Magic： 咏唱，使用已经习得的魔法。

ぼうぎょ/Defende： 防御，所受物理伤害减半。

アイテム/Items： 道具，按方向键↑能够变更双手装备。



にげる/Flee： 逃跑，全体逃跑的话可以按住L+R不放。

菜单详解



アイテム/Items： 道具，选定后题头的两个指令つかう/Use是使用せいとん/Sort是整理。

まほう/Magic： 魔法，习得上限为16个。右下角的わすれる/Discard是丢弃魔法，再度给此角色习得同样的魔法后熟练度归为1级。

そうび/Equipment： 装备变更。



そうび/Equip： 装备。

さいきょう/Optimal： 自动装备上最强的武器和防具。

ぼうぎょさいきょう/Best Armor： 自动装备上最强的防具，武器不变。

みぎて/R. Hand： 右手，用于装备武器或者盾牌。

ひだりて/L. Hand： 左手，效果同上。

あたま/Head： 头部，装备头盔用。

からだ/Body： 身体，装备铠甲用。

うで/Arms： 手腕，装备护手用。

李一鸣 等玩过DQ后就把DS当了换PSP！
读者资料 男，19岁，西三环中路3号1楼1114室，100036

こうげき/Attack：攻击力，计算公式为：

1、惯用手持武器时，攻击力=武器攻击力+力量的1/2；

2、非惯用手持武器或惯用手持武器且另外的手装盾时，攻击力=武器攻击力+力量的1/4；

3、非惯用手持武器且另外的手装盾时，攻击力=武器攻击力+力量的1/8；

4、双手持武器时，攻击力=武器攻击力之和+力量的3/8。

虽然双手武器的攻击力显示那么高，实际上是两手的攻击力是分开算的，实际的效果并不怎么好。

ぼうぎょ/Defense：防御力，就是防具上的数值，人物本身没有防御力。

ステ-タス/Status：状态。

たいれつ/Formation：队列，可以用这个命令改变人物的前后排列，排在后列的话只有装备弓箭系武器才能命中敌人，同时也不会被弓箭以外的物理攻击打中。魔法不受后排站位的影响，并且最多只能有3名队员同时在后排。

ことば/Key Terms：记忆的关键词一览。

コンフィグ/Configuration：可以变更游戏的各项默认设定，又分为以下几项。

ダッシュ/Dash：On为不按住×键冲刺，Off为按住×键冲刺，大地图画面无效。

カ-ソルいちきおく/Cursor：光标记忆形式，前面的是每次确定完之后光标自动复位到最初位置，后面的是每次确定完之后光标位置保留在该处。

メッセ-ジそくど/Message Speed：文字显示速度，越往右越快。

ボタンコンフィグ/Controls：更改默认的键位配置。

ウインドウカラ-/Window Color：窗口颜色调整。

モンスタ-ずかん/Bestiary：怪物图鉴，打倒过的敌人都被收录在里面。

メッセ-ジひょうじ/Language Settings：语言切换,从上至下依次是假名、日文汉字、英文。

セ-ブ/Save：记录，本作中随时都能够存盘,下面一栏显示的是当前所在地。

タイム/Time：游戏进行时间。

ほすう/Steps：累计行走步数，与遇敌率相关。在同一种类遇敌几率的场景中，走到某一固定步数就会遇敌，S/L大法也无法回避，但是可以改变遇到的怪物。遇敌场景几率如下：0几率——城镇、天空；低几率——河流、海洋；一般几率——平原、森林、沙漠；高几率——特殊地带，就是那些一进去什么都没有的房间。

ギル/Gil：金钱总数。

能力说明



HP：角色的生命值，提升方法为在战斗中HP减少或取得胜利。

MP：角色的魔法值，提升方法为在战斗中MP减少。

みぎきき/Right-Handed：右撇子（左撇子为ひだりきき/Left-Handed），惯用手装备武器时可以发挥出100%的实力，反之则只能发挥80%左右的威力。

こうげき/Attack：攻击力。

めいちゅうりつ/Accuracy：命中率，前面的数字是装备武器的熟练度等级，后面的数字就是命中率。在战斗中实际攻击的次数为武器熟练度等级数值的0.8~1.6倍。

ぼうぎょ/Defense：防御力，提升方法为受到物理攻击。

かいひりつ/Evasion：回避率，前面的数字是最多能够回避掉物理攻击的次数，后面的就是实际回避率，提升方法为受到物理攻击。

まほうぼうぎょ/Magic Defense：魔法防御力，前面的数字是魔法防御等级，后面的是魔法抵抗性，提升方法为受到魔法攻击。

じゅくれんど/Skill Lv.：武器熟练度一览，右边是当前装备一览。

ちから/Strength：力量，影响角色的攻击力,提升方法为使用物理攻击。

たいりょく/Stamina：体力,影响角色的HP上限,提升方法为在战斗中HP大幅度减少(至少一半)。

せいしん/Spirit：精神，影响白魔法的效果，提升方法为在战斗中使用白魔法。

すばやさ/Agility：敏捷，影响角色的回避率,提升方法为闪躲物理攻击。

王君阳	寄了这么多期，本次必中！奇怪，我RP那么差吗？动心一刻都上过好几次了，居然上不了边角栏？
读者资料	男，16岁，安徽合肥市琥珀山庄260幢302室，230061

ちせい/Intelligence：知性，影响黑魔法的威力，提升方法为使用黑魔法。

まりょく/Magic：魔力，影响角色的MP上限，提升方法为在战斗中MP大幅度减少（至少一半）。

其它列出的是习得魔法熟练度一览。

怪物图鉴



たおしたかず/Defeated:打倒敌人的数量。

モンスターランク/Rank：敌人的稀有程度，数字越大代表越难遇到。

HP：生命值。

MP：魔法值。

こうげきりょく/Attack：攻击力。

めいちゅうりつ/Accuracy：命中率。

ぼうぎょうりょく/Defense：防御力。

かいひりつ/Evasion：回避率。

まほうぼうぎょう/Magic Defense：魔法防御。

ギル/Gil：打倒敌人后获取的金钱。

たから/Treasure：打倒敌人后可能获取的道具。

じゃくてん/Weakness：弱点，用相应的属性攻击能造成更大效果的伤害值或者提升魔法成功率。

たいせい/Resistance：免疫，用相应的属性攻击造成较小效果的伤害或者降低魔法的成功率。

きゅうしゅう/Absorbs：吸收，用相应的属性攻击反而回复HP。

异常状态

中毒：HP徐徐下降，战斗中可自行解除。

猛毒：战斗中不会自行解除，其他同中毒状态一样。

失明：物理攻击的命中率下降。

混乱：倒戈攻击己方队友，战斗中可自行解除。

麻痹：不能做出任何行动，战斗中可自行解除。

青蛙：不能物理攻击和咏唱魔法，敌方出现该状态时为即死。

石化：不能做出任何行动，战斗后也不会解除。

诅咒：除HP和MP以外的所有能力值减半。

缩小：不能物理攻击可以咏唱魔法，战斗中可自行解除。

死亡：当前HP归0，无法下达任何指令。

最速流程

亚鲁迪阿町

开篇剧情结束后与姬蕾妲对话获悉反抗军的暗号【野玫瑰】（のばら/Wild Rose）。

菲因城

从北面绕过城墙来到右下的酒吧对老板说出暗语，进入他身后的暗道。与里面房间的斯各特对话获得遗物“戒指”（リング/Ring），此后在大地图行进画面中同时按SELECT+×键可以显示全地图。（虽然手感很不舒服）

亚鲁迪阿町

把戒指拿给公主看后被派往矿山寻找【秘银】（ミスリル/Mythril）金属。和旁边的敏武交谈他就会加入进队伍，同时获得“独木舟”（カヌー/Canoe）。

再与公主交谈又了解到帝国正在将【飞空艇】（Airship）扩建成【大战舰】（Dreadnought）。

帕鲁姆港町

向港口处的人支付32G乘船去波夫特港町。

亚鲁迪阿町

开篇剧情结束后与姬蕾妲对话获悉反抗军的暗号【野玫瑰】（のばら/Wild Rose）。

波夫特港町

在酒吧里向希德旁边的人支付200G乘飞空艇去萨拉曼多町。

塞美多瀑布洞窟

在B3F协助神偷保罗（ポール/Paul）救出萨拉曼多町的村民。

在B5F打败守卫的士兵后得到秘银金属。

图鉴编号	Boss名称	HP	MP	弱点	免疫	吸收
104	サージェント Sergeant	420	10	–	–	–

亚鲁迪阿町

去武器店将秘银金属交给脱布鲁（トブール/Tobul），从此反抗军的各町追加出售秘银装备。

李蔓 合刊的唯一缺点：上课看太显眼了！！
读者资料 女，14岁，江苏徐州西安南路130号商检局，221000

巴夫斯克町

和左下角的反抗军间谍说起【大战舰】后进入巴夫斯克洞窟，在B2F找到“通行证”（つうこうしょう/Pass）。

波夫特港町

和希德对话了解到【飞空艇】和【大战舰】的动力源都是【太阳火焰】（太阳の炎/Sunfire）。

亚鲁迪阿町

与公主对话后敏武离队去照顾病情恶化的菲因王，跟国王交谈得知要打开守护着【太阳火焰】的卡修恩城门需要【女神之铃】（女神のベル/Goddess’s Bell）。

萨拉曼多町

和约瑟夫对话谈起【女神之铃】他就会加入进队伍。

塞美多瀑布洞窟

在B1F蓝色记号石头的右上角调查发现秘道，进入后得到“雪上船”（せつじょうせん/Snowcraft）。

雪原洞窟

在B5F的小房间进入右上角的秘道，击倒守护兽后调查正面的墙壁拿到“女神之铃”。

返回到出口处附近时遭遇上叛徒波肯，解决掉后触发约瑟夫阵亡的事件。

图鉴编号	Boss名称	HP	MP	弱点	免疫	吸收
012	アダマンタイマイ Adamantoise	675	0	冰	雷、毒	–
046	ボーゲン Borghen	240	20	–	–	–

卡修恩城

使用“女神之铃”打开1F正面的门，在2F哥顿加入进队伍。

在4F击倒守护灵魂后获得“超级火把”（エギルのたいまつ/Egil’s Torch）。

返回1F大厅对中央的火焰使用“超级火把”，获得“太阳火焰”。

图鉴编号	Boss名称	HP	MP	弱点	免疫	吸收
080	レッドソウル Red Soul	540	30	–	–	全属性

大战舰

向1F的守卫出示“通行证”进入，在2F与希德对话带公主逃离，再到5F对引擎使用“太阳火焰”摧毁大战舰。

亚鲁迪阿町

来到菲因王的房间，国王交代完后事哥顿离队。再与其对话接受前往迪斯特城寻找【龙骑士】（Dragoons）和【飞龙】（Wyverns）的任务。

帕鲁姆港町

和入口附近的女性蕾拉对话，出町乘上停靠在东北的船出海。不久触发事件与她手下的8名海盗交战，胜利后蕾拉加入进队伍。

迪斯特洞窟

从B1F右侧的阶梯下去，调查B2F龙骑士的骨骸发现“项链”（ペンダント/Pendant）。



迪斯特城

和2F的飞龙对话说起【飞龙】，获得“飞龙的蛋”（飞龙のたまご/Wyvern’s Egg）。

迪斯特洞窟

在B5F遇到守护兽奇美拉，击破后把蛋投入生命泉水之中。

图鉴编号	Boss名称	HP	MP	弱点	免疫	吸收
035	キマイラ Chimera	700	80	–	–	–

亚鲁迪阿町

来到公主的房间，对话发生战斗。胜利后哥顿再度加入而蕾拉暂时离队指挥反抗军。

图鉴编号	Boss名称	HP	MP	弱点	免疫	吸收
113	ラミアクイ－ン Lamia Queen	1290	370	–	–	–

张一凡 掌机是引导我们游戏潮流的最好选择！
读者资料 男，15岁，北京市密云县密西花园三期28号楼1单元402，101500

斗技场

穿过正面宽敞的走廊时触发事件展开战斗，结束后中计被关进监狱。调查铁门被神偷保罗救出牢房，在B1F找到公主后哥顿离队。

图鉴编号	Boss名称	HP	MP	弱点	免疫	吸收
118	ベヒ－モス Behemoth	2000	0	–	–	–

菲因城

1F的入口处前蕾拉再度加入，在最顶层4F击倒牛头司令官后收复菲因城。

图鉴编号	Boss名称	HP	MP	弱点	免疫	吸收
033	ゴ－トス Gottos	2000	80	–	–	–

与公主和哥顿对话接受新的任务：去【敏西迪亚】（ミシディア/Mysidia）寻找一直没有消息传回来的敏武下落以及【究极之书】（アルテマの本/Ultima Tome）的情报。在大殿检查右上角说出【咒文】（エクメトテロエス/Ekmet Teloess）进入暗道，在B5F的一个房间内得到“白假面”（しろいかめん/White Mask）。

敏西迪亚町

去地下室把“白假面”戴在女神像的头上。

南方岛

在B5F击倒守护兽得到“黑假面”（くろいかめん/Black Mask）。

图鉴编号	Boss名称	HP	MP	弱点	免疫	吸收
048	ビッグホ－ン Big Horn	1140	0	–	–	–

敏西迪亚洞窟

对B1F的自我双重幻象使用“黑假面”，在B5F小房间的宝箱内得到“晶体杆”（クリスタルロッド/Crystal Rod）。

利维亚桑

在环形岛入口处被海龙王利维亚桑制造的巨大旋涡卷了进去，事件后蕾拉离队。

在2F向理查德出示“晶体杆”他就会加入进队伍，上3F击倒挡在船前的巨虫后脱出。

图鉴编号	Boss名称	HP	MP	弱点	免疫	吸收
073	ラウンドウォ－ム Roundworm	2500	0	–	–	–

敏西迪亚塔

3F有火巨人兽守护，5F为冰巨人兽，7F是电巨人兽。在10F与敏武合流触发剧情，为了打开存放着最终魔法的房间封印敏武牺牲。进入红色大门内先调查周围的4块水晶，随机提升一名队员10点能力值，然后再调查中央的黄色水晶获得“究级之书”。

图鉴编号	Boss名称	HP	MP	弱点	免疫	吸收
115	ファイアギガ－ス Fire Gigas	1800	240	冰	–	炎
116	アイスギガ－ス Ice Gigas	2000	140	炎	–	冰
117	サンダ－ギガ－ス Thunder Gigas	2500	370	毒	–	雷

菲因城

询问公主跟哥顿得知只有到【龙卷】(Cyclone)风眼里消灭皇帝才能阻止飓风的肆虐，来到3F最左侧的房间对着镜子使用“项链”召唤出飞龙。

注：此时去菲因町左下角神偷保罗的家询问关于【龙卷】的情报，之后进入床边的暗道发现不少宝箱，里面有一把受到诅咒的吸血剑（ブラッドソ－ド/Blood Sword）。



龙卷风

在7F的宝座前触发事件，经过连续3回合的战斗击倒皇帝。

图鉴编号	Boss名称	HP	MP	弱点	免疫	吸收
085	こうてい Emperor	3000	190	–	–	–

菲因城

公主推测黑骑士雷恩哈特应该在帝国的首都【帕拉美奇亚】（パラメキア/Palamecia），再次来到神偷保罗的家与希德对话借取“飞空艇”。

波夫特港町

获得“飞空艇”以后便能够到处自由移动了。

郭宁鑫 DS买了之后，成绩上升？原来是考试收买朋友用的。
读者资料 男，17岁，四川泸州龙马潭区莲花街2号1幢楼2单元7-14，646000

帕拉美奇亚城

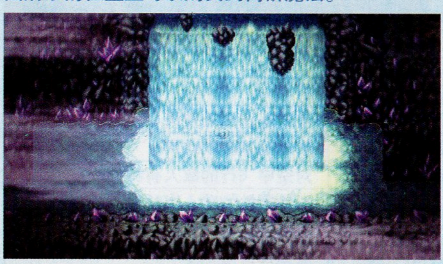
乘飞空艇从上方降入城中，在8F与雷恩哈特对话触发剧情，理查德召唤来飞龙掩护众人安全撤离后阵亡。

菲因城

雷恩哈特终于加入进队伍，和公主对话获悉进入大混沌城的惟一途径是通过【死亡大道】（ジェイド/Jade Passage）。

死亡大道

通过B6F的传送点去往大混沌城，站在B3F如图所示的位置上可以购买到高阶魔法。



大混沌城

从4F四个并列的门最左边进入暗道入手最强武器正宗刀（マサムネ/Masamune），在最深处的10F再度击倒皇帝迎来结局。

图鉴编号	Boss名称	HP	MP	弱点	免疫	吸收
128	こうてい Emperor	15000	540	–	全属性	即死、物质

隐藏要素

通关后记录一个进度，在标题画面中会追加魂之重生（Soul of Re-Birth）的挑战模式。此模式下角色的能力是和正常模式里相互联动的，也就是说如果没有在死去前把他们练得比较强的话刚开始时会很有难度。

谜之洞窟

敏武在一处神秘的地方醒来，这里和死亡大道的地图如出一辙仅是左右颠倒。剧情结束后斯各特加入进队伍两人联手击倒黑骑士，在B2F的右上角约瑟夫加入进队伍击倒僵尸波肯，和B5F的沙虫对话理查德加入进队伍将其击倒，至此四位亡灵集齐。之后踏上B6F的传送点离开。

图鉴编号	Boss名称	HP	MP	弱点	免疫	吸收
091	くろきし Fire Gigas	1140	0	–	–	–
167	ゾンビボーゲン Zombie Borghen	2500	370	炎	冰	即死

马哈诺因町

去右方的酒吧跟希德交谈，原来这里是由反抗军的亡灵们建立的死后大本营。

右下的传送点去往封印的房间，上面的传送点去往谜之宫殿。

封印的房间

敏武再一次打开封印之门，还是先调查周围的4块水晶随机提升一名队员10点能力值，然后再调查中央的黄色水晶与创世兵器战斗，获胜后得到“究级之书”。

注：左上方提升知性、左下方提升敏捷、右上方提升精神、右下方提升力量。

图鉴编号	Boss名称	HP	MP	弱点	免疫	吸收
169	アルテマウエポン Ultima Weapon	15000	500	–	全属性	–

谜之宫殿

此处是大混沌城地图的左右颠倒版，在10F击倒自称是“善”的皇帝后迎来真正的结局。

图鉴编号	Boss名称	HP	MP	弱点	免疫	吸收
162	こうてい Emperor	25000	540	–	全属性	即死、物质

残酷的战争永远完结了，那段艰苦的岁月或许不久后会被人们遗忘，但是对于活下来的这四名年轻人而言，他们拯救了这个世界的事迹却一定会永远地流传下去……

武器一览

角色装备武器后回避率也将得到提升，修正公式为——（武器熟练度等级+武器自带回避率）%。值得注意的是作为双手装备的弓箭系武器本身都没有回避率，并且装备弓箭的同时另外一只手上的装备会被强制卸下，不过弓箭也是唯一一类站在后排不降低攻击力的武器，或多或少弥补了一定程度的缺陷。

其实游戏里还有一种隐藏的武器，就是像约瑟夫那样赤手空拳去战斗。只装备盾牌或者什么武器也不装备就可以增加拳法的熟练度，攻击力计算公式为——拳法熟练度等级×8+角色力量值×1/2。所以如果在游戏初期时没有好武器的话就使用拳头来战斗吧，攻击力相当可观，最高能达到177！只有最强单手武器正宗刀的威力才能超过熟练度16级的拳法，而且必须在不装备盾牌的情况下。但是这么做在中后期是极其危险的！因

为要满足拳头攻击力达到最大化的条件是不能装备盾牌的，否则只有一半的威力；可是如果角色不装备盾牌回避率将非常低下，被后期的怪物随手轻轻地碰一下就元气大伤，万一要是不幸被偷袭还被会心一击的话，满血时一击成佛的情况也是能够经常出现的哟。因此在后期还是老老实实地使用武器+盾牌的组合吧，对自己RP有着超乎于常人自信的家伙则不在上述范畴之内……

从上面的介绍中可以看出——本作中回避率远远要比防御力来得重要，这点在游戏后期显得更加明显，攻击力高到离谱的怪物比比皆是。敌人图鉴里命中率那一栏左边的数值显示的是怪物最大的攻击次数，要想练成完全回避物理攻击的话，那么回避率的数值就不能小于怪物的最大攻击次数，而理想回避率当然是要达到99%才最好啦。其实要做到这点也不是很困难的事情，无非就是把盾牌的熟练度等级提高，或者选择轻型装备，然后把这些能力都往上锻炼就行了。

注：本作取消了最高FC版本上的魔法干涉数值，可以放心使用任何武器了。

■刀剑

日文名	英文名	攻击	命中	回避率	备注
ブロードソード	Broad Sword	8	60	1	–
ロングソード	Longsword	13	50	1	–
ミスリルソード	Mithril Sword	20	50	1	–
こだいのつるぎ	Ancient Sword	25	10	1	攻击追加诅咒效果
ねむりのけん	Sleep Sword	30	10	1	攻击追加睡眠效果
ウィングソード	Wing Sword	42	56	1	对空中飞行的敌人有特效
だいちのつるぎ	Gaia Sword	52	58	1	对地属性的敌人有特效
フレームソード	Flame Sword	63	60	1	炎属性攻击
アイスブランド	Ice Sword	72	62	1	冰属性攻击
ディフェンダー	Defender	78	64	8	回避率上升
サンブレード	Sun Blade	83	65	1	对不死系的敌人有特效
エクスカリバー	Excalibur	100	75	1	对有属性的敌人有特效
マサムネ	Masamune	150	90	2	我方全体11级加速魔法
ブラッドソード	Blood Sword	0	0	0	攻击的同时吸收敌人HP

■弓箭

日文名	英文名	攻击	命中	回避率	备注
ゆみ	Bow	1	50	0	–
ロングボウ	Longbow	5	40	0	–
ミスリルボウ	Mithril Bow	13	40	0	–
もうもくのゆみ	Dark Bow	25	0	0	攻击追加失明效果
ほのおのゆみ	Flame Bow	42	47	0	炎属性攻击
こおりのゆみ	Ice Bow	56	50	0	冰属性攻击
よいちのゆみ	Yoichi’s Bow	90	75	0	我方全体3级狂暴魔法

■斧头

日文名	英文名	攻击	命中	回避率	备注
アクス	Axe	10	55	1	–
バトルアクス	Battle Axe	15	45	1	–
ミスリルアクス	Mithril Axe	22	45	1	–
まじんのおの	Demon Axe	27	45	1	–
オーガキラー	Ogrekiller	58	50	1	对巨人系的敌人有特效
ポイズンアクス	Poison Axe	76	55	1	毒属性攻击
ルーンアクス	Rune Axe	95	60	1	对魔族的敌人有特效/敌全体6级忘却魔法

■权杖

日文名	英文名	攻击	命中	回避率	备注
つえ	Staff	4	70	1	–

黄远东　把PSP所有游戏汉化是我最大的希望。
读者资料　男，27岁，广东省汕头市潮阳区中华路友谊公司，515100

日文名	英文名	攻击	命中	回避率	备注
メイス	Mace	9	60	1	–
ミスリルメイス	Mithril Mace	16	60	1	–
ウェアバスター	Werebuster	28	62	1	对合成系的敌人有特效
まじゅつのつえ	Mage’s Staff	40	64	1	敌全体5级闪电魔法
ちからのつえ	Power Staff	53	66	1	–
まどうしのつえ	Wizard’s Staff	64	68	1	敌全体16级猛毒魔法
いやしのつえ	Healing Staff	78	70	1	攻击的目标HP回复
ダイヤメイス	Diamond Mace	90	75	1	–

■枪矛

日文名	英文名	攻击	命中	回避率	备注
ジャベリン	Javelin	6	65	1	–
スピア	Spear	11	55	1	–
ミスリルスピア	Mithril Spear	18	55	1	–
トライデント	Trident	30	57	1	对水中的敌人有特效
まじんのやり	Demon Lance	42	60	1	–
ほのおのやり	Flame Lance	54	62	1	炎属性攻击
アイスランス	Ice Lance	66	65	1	冰属性攻击
サンダ–スピア	Thunder Spear	78	67	1	敌全体16级闪电魔法
ホ–リ–ランス	Holy Lance	90	70	1	对龙族的敌人有特效/敌全体8级神圣魔法

■匕首

日文名	英文名	攻击	命中	回避率	备注
ナイフ	Knife	3	75	1	–
ダガ–	Dagger	7	65	1	–
ミスリルナイフ	Mithril Knife	14	67	1	–
マインゴ–シュ	Guardian	32	70	5	回避率上升/装备非惯用手时有盾牌效果
オリハルコン	Orichalcum	50	72	1	对水中的敌人有特效
リッパ–ナイフ	Ripper	69	75	1	攻击追加伤害效果
ネコのツメ	Cat Claws	86	80	1	对魔族的敌人有特效

防具一览

防具一共分为盾牌、头盔、铠甲和护手4个部位。盾牌的特点比较与众不同，本身没有任何的防御数值，但是却能够明显提升角色的回避率，并且还会在战斗中拿出盾牌抵挡敌人的特殊攻击。其它3个部位的效果则跟以往相比没什么区别。



■盾牌

日文名	英文名	物理防御	魔法防御	回避率	特殊效果
バックラ–	Buckler	0	0	8%	–
ブロンスのたて	Bronze Shield	0	0	10%	–
ミスリルのたて	Mythril Shield	0	0	12%	–
おうごんのたて	Golden Shield	0	0	14%	提高对风/雾/毒属性魔法的防御力
アイスシ–ルド	Ice Shield	0	0	14%	提高对炎属性魔法的防御力
ほのおのたて	Flame Shield	0	0	14%	提高对冰属性魔法的防御力
ダイヤシ–ルド	Diamond Shield	0	0	14%	提高对雷属性魔法的防御力
ドラゴンのたて	Dragon Shield	0	0	18%	–
イ–ヅスのたて	Aegis Shield	0	0	20%	提高对石化魔法的防御力

黄恺婷	快要中考了！不过，我会永远支持你们的。同志们，努力吧！！
读者资料	女，16岁，广州市彭城东路20号804房，510160

■头盔

日文名	英文名	物理防御	魔法防御	回避率	特殊效果
かわのほうし	Leather Helm	1	5	1	–
ブロンズかぶと	Bronze Helm	2	5	2	–
ミスリルかぶと	Mythril Helm	4	10	4	魔防+5%
きょじんのかぶと	Giant' s Helm	6	10	6	魔防+5%，攻击+5
ほのおのかぶと	Flame Helm	13	10	13	魔防+5%，吸收冰属性攻击
ダイヤのかぶと	Diamond Helm	17	10	17	魔防+5%，吸收雷属性攻击
げんじのかぶと	Genji Helm	30	10	30	魔防+10%
ねじろはさまき	Twist Headband	12	10	12	魔防+5%，攻击+10
きんのかみかざり	Gold Hairpin	11	15	11	魔防+10%
りぼん	Ribbon	10	26	10	魔防+21%，对一切异常状态免疫

■铠甲

日文名	英文名	物理防御	魔法防御	回避率	特殊效果
ふく	Clothes	1	5	1	–
かわよろい	Leather Armor	1	5	2	–
ブロンズアーマー	Bronze Armor	5	5	5	
ミスリルアーマー	Mythril Armor	10	10	10	魔防+5%
おうごんのよろい	Golden Armor	15	10	15	魔防+5%，提高对风/雾属性魔法的防御力
ナイトのよろい	Knight Armor	22	10	22	魔防+5%
フレイムアーマー	Flame Armor	29	10	22	魔防+5%，吸收冰属性攻击
アイスアーマー	Ice Armor	36	10	36	魔防+5%，吸收炎属性攻击
ダイヤアーマー	Diamond Armor	43	10	43	
ドラゴンアーマー	Dragon Armor	50	10	50	魔防+5%
げんじのよろい	Genji Armor	75	15	75	魔防+10%
どうのむねあて	Copper	5	10	3	魔防+5%
ぎんのむねあて	Silver Cuirass	10	10	10	
ルビーのむねあて	Ruby Cuirass	15	10	15	魔防+5%，炎属性魔法无效化
きんのむねあて	Gold Cuirass	22	10	22	魔防+5%，冰属性攻击无效化
ダイヤのむねあて	Diamond Cuirass	43	10	43	魔防+5%，吸收雷属性攻击
しろのローブ	White Robe	30	26	30	魔防+21%，精神+10
くろのローブ	Black Robe	35	26	35	魔防+21%，智慧+10
ちからだすき	Power Sash	25	10	25	魔防+5%，攻击+10
くろしようぞく	Black Garb	40	10	40	魔防+5%

■护手

日文名	英文名	物理防御	魔法防御	回避率	特殊效果
かわてふくろ	Leather Gloves	1	5	1	–
ブロンズのこて	Bronze Gloves	3	5	3	–
ミスリルのこて	Mythril Gloves	6	10	6	魔防+5%
とうぞくのこて	Thief' s Gloves	15	10	15	魔防+5%，敏捷+10
きよじんのこて	Giant' s Gloves	15	10	15	魔防+5%，攻击+10
こおうのこて	Ice Gloves	20	10	20	魔防+5%，吸收炎属性攻击
ダイヤのこて	Diamond Gloves	25	10	25	魔防+5%，吸收雷属性攻击
げんじのこて	Genji Gloves	45	15	45	魔防+10%
まもりのゆびわ	Defense Gloves	18	26	18	魔防+21%
パワーリスト	Power Armlet	19	10	12	魔防+5%，攻击+10

黄琦陆	希望神游公司能再降低iDSL的销售价，那就有更多任迷可以买得起iDSL了。
读者资料	男，19岁，浙江省杭州市萧山区河上镇小，311265

道具一览



道具分为普通物品、战斗物品和关键物品3类。普通物品可以在世界各地的商店购买，战斗物品的来源主要是靠击倒怪物后掉落，关键物品则起到推进剧情发展的作用。另外本作的圣灵药能够在商店花高价买到，敛财狂偷笑了吧。-_,-

■普通物品

日文名	英文名	中文名	说明
ポーション	Potion	恢复剂	回复HP（相当于1级回复术）
どくけし	Antidote	解毒药	解除“中毒”状态
きんのはり	Gold Needle	金针	解除“石化”状态
じゅうじか	Cross	十字架	解除“诅咒”状态
おとめのキッス	Maiden's Kiss	少女之吻	解除变成青蛙的状态
とんかち	Mallet	回忆槌	解除“沉默/遗忘”状态
めぐすり	Eye Drops	眼药	解除“失明”状态
フェニックスのお	Phoenix Down	不死鸟的尾巴	解除“战斗不能”状态
エリクサー	Elixir	圣灵药	单体HP/MP全回复
エーテル	Ether	以太	回复MP
ハイポーション	Hi-Potion	强力恢复剂	回复HP（相当于3级回复术）
コテージ	Cottage	帐篷	在地图画面使用，恢复全员HP/MP

■战斗物品

日文名	英文名	中文名	说明
ひりゅう	Wyvern	飞龙	敌全体7级炎魔法（可无限使用）
ウインドフルート	Wind Flute	风笛	敌全体13级风魔法（可使用1次以上）
だいちのドラム	Gaia Drum	大地鼓	敌全体1级地震术（可使用1次以上）
にんにく	Garlic	大蒜	攻击不死系敌人
ユニコーンのつの	Unicorn Horn	独角兽之角	己方全体治疗术
なんきょくのかぜ	Antarctic Wind	南极风	敌全体16级冰魔法
けんじゃのちえ	Sage's Wisdom	贤者的智慧	战斗中提高智慧
せいじゃのこころ	Saint's Spirit	圣者心	战斗中提高精神
エルメスのくつ	Hermes's Shoes	艾斯斯鞋	使用者8级加速术
くものいと	Spider's Silk	蛛丝	敌全体9级迟缓术
ちんもくのかね	Bell of Silence	沉默钟	敌全体16级沉默术
すなどけい	Hourglass	砂钟	敌全体8级停止术（可使用1次以上）
しにがみのぞう	Death Idol	死神像	敌全体10级惊魂术
バッカスのさけ	Bacchus's Wine	酒神之酒	狂暴术
りゅうさんのビン	Acid Phial	硫酸瓶	敌全体16级健忘术
ねむりそう	Sleepgrass	催眠草	敌全体16级催眠术
つめたがい	Conch Shell	魔法护镜	使用者16级防御层
うらぎりのきば	Betrayal Fang	叛乱之牙	敌全体16级混乱术
ミスリルミラー	Mythril Mirror	米斯里鲁镜	使用者16级护墙术
ヘルファイヤー	Hellfire	地狱火焰	敌全体5级炎魔法

■关键道具

日文名	英文名	中文名	说明
リング	Ring	戒指	可将世界地图呈现在画面上的宝物，获得后在地图画面按住B再按选择键就可以看到世界地图

日文名	英文名	中文名	说明
カヌ–	Canoe	独木舟	可自由在河川湖泊往来，为敏武个人所有
つうこうしょう	Pass	通行证	可打造强力武器和防身具的魔法矿物
ミスリル	Mythril	米斯里鲁	没有它就不能进入大战舰
せつじょうせん	Snowcraft	雪上船	可以进入无人涉足的雪原
めがみのベル	Goddess' s Bell	女神铃	是打开卡修恩城大门的重要钥匙
エギルのたいまつ	Egil' s Torch	超级火把	唯一可以移动太阳火焰的宝物
たいようのほのお	Sunfire	太阳火焰	太阳火焰强而有利的能量可以使大战舰上的引擎爆炸
ペンダント	Pendant	项链	可与原本只和龙骑士交谈的飞龙用言语沟通
ひりゅうのたまご	Wyvern's Egg	飞龙卵	打倒帝国军队必备，飞龙所留下的最后一颗蛋
しろいかめん	White Mask	白假面	可解开最高级魔法封印的宝物
くろいかめん	Black Mask	黑假面	同样是解开最高级魔法封印的宝物
クリスタルロッド	Crystal Rod	晶体杆	可成为进入敏西迪亚塔的钥匙

魔法一览

魔法是通过看书习得的，在战斗中如果将书本向敌人投掷的也可以起到相应魔法的效果。选定魔法后把光标一直向前移动就是对全体使用，效果为对单体的1/4。魔法等级不够高的话不推荐对全体咏唱，效果极其不理想。



■白魔法

日文名	英文名	属性	使用效果
ケアル	Cure	–	回复HP
レイズ	Life	–	复活队友
バスナ	Basuna	–	消除一时的异常状态
エスナ	Esuna	–	解除永久的异常状态
バリア	Barrier	–	阻挡敌人的特殊攻击
ブリンク	Blink	–	回避率上升
プロテス	Protect	–	防御力上升
シエル	Shell	–	魔防防御力上升
ウォ–ル	Wall	–	作出结界令魔法防御力上升
デスペル	Dispel	–	令阻挡特殊攻击的防护罩消失
ミニマム	Mini	物质	令目标陷入缩小状态
サイレス	Silence	神经	令目标陷入沉默状态
アンチ	Sap	精神	给予目标MP的伤害
フォ–グ	Fog	精神	令目标陷入忘却状态
スロウ	Slow	精神	攻击次数减少
チェンジ	Swap	物质	与目标交换HP和MP
フィア–	Fear	精神	令敌人逃跑
ホ–リ–	Holy	–	圣属性攻击
テレポ	Teleport	物质	返回迷宫出口/传送目标去异次元
アルテマ	Ultima	–	究极的攻击魔法

■黑魔法

日文名	英文名	属性	使用效果
ファイア	Fire	炎	炎属性伤害
サンダ–	Thunder	雷	雷属性伤害
ブリザド	Blizzard	冰	冷属性伤害
クラウダ	Scourge	毒	毒属性伤害

施辰	期待中个PSP，省得高考后自己掏钱买。
读者资料	男，20岁，浙江省德清县武康镇吉祥街吉祥苑2栋203，313200

■白魔法

日文名	英文名	属性	使用效果
ドレイン	Drain	–	吸收目标的HP回复自身
アスピル	Osmose	–	吸收目标的MP
フレア–	Flare	–	无属性核融攻击
スリプル	Sleep	精神	令目标睡眠
スタン	Stun	神经	令目标麻痹
ストップ	Stop	物质	令目标停止
コンフュ	Confuse	精神	令目标陷入混乱状态
ブライン	Blind	神经	令目标陷入失明状态
ガ–ズ	Curse	精神	令目标陷入诅咒状态
ト–ド	Toad	物质	令目标变成青蛙
ブレイク	Break	物质	令目标石化
デス	Death	即死	令目标即死
デジョン	Warp	物质	返回上一层迷宫/传送目标去异次元
バ–サク	Berserk	–	攻击力上升
ヘイスト	Haste	–	攻击次数上升
オ–ラ	Aura	–	赋予武器属性攻击，攻击力上升

关于PSP版追加的迷宫

情节推进至获得独木舟以后便能够进入新追加的秘纹迷宫，也就是说，约瑟夫刚加入进队伍的期间便可以去挑战了。秘纹的迷宫分布在下面提到的3个地方：

萨拉曼多町左面不远处的秘纹迷宫·北西；

巴夫斯克町上方靠海处的秘纹迷宫·北东；

波夫特港町正下方穿过海的秘纹迷宫·南。

此外，在波夫特港町稍微向北一些的山峦中还隐藏着一个不太容易被发现的洞窟入口，那里就是传说中的秘纹的圣域所在地。

秘纹迷宫的特征

1、随时记录＆瞬间回到迷宫出口的魔法禁止使用，离开的方法是抵达封印的地点或者击破Boss。

2、队伍全灭后就得再重头来过一遍。

3、北西的迷宫有4层，北东有7层，南边的迷宫有10层，并且在最后都有Boss战。（注：通过迷宫所需要的关键词个数在各自的层数上＋1）

4、北西、北东、南边迷宫的封印一旦全部解除之后，不打倒秘纹圣域的Boss就不能再度挑战前面的3个迷宫。

5、Boss的强弱随着剧情发展的进度不断变化，也就是说取得后期的强力装备后（比方说最强的防具源氏铠甲）再来挑战的话难度会相应增加。

6、奖励的武器跟选择的关键词组合有关，不同的搭配所获得的装备也不一样。

秘纹迷宫的流程

1、进入北西、北东、南边的迷宫分别打倒Boss后解开封印，顺序无所谓从哪一个开始都可以。

2、前往秘纹的圣域，和祭坛的デュミオン对话与フレキオス战斗。

3、战斗胜利后再次跟デュミオン交谈，根据不同的关键词分支会获取不同的奖励物品。选择【守护者】的场合时能够打听到有关守护者的一些情报，选择【希望】的场合时可以将身上携带的“きぼうのひかり”交换成“リバイヴのほん”，选择【破灭】的场合时再选择“はい”与デュミオン发生战斗，打倒他后进入祭坛可以得到“デストロのほん”。（使用该魔法会消耗角色全部的MP，效果是除了咏唱者自己以外敌我全灭，使用后HP剩余1）

注：这3个关键词都是由【死亡大道】派生出来的，所以在剧情推进至那里之前无法选择这3个关键词。而且“リバイヴのほん”和“デストロのほん”在游戏里只能获取其中的一个，要想拿到另一个的话就必须再接续别的记录重新选择。







L键：蓄气

十字键：控制角色移动
摇杆：高速移动

START键：调出菜单

□键：轻攻击
△键：重攻击
○键：能量系攻击
×键：防御

R键：爆气

通　常　攻　击

轻攻击



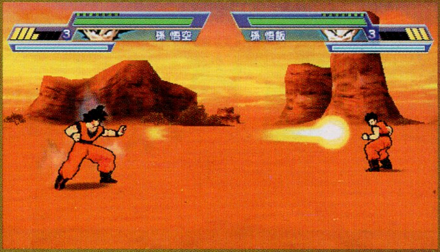
出招速度快，适合作为普通攻击的起招。配合不同方向键的出招也不同。

重攻击



伤害比轻攻击要高，出招速度没有轻攻击快。重攻击可以蓄力。

气功波



按○键可以进行气功波攻击。气功波攻击是最基本的远程攻击方式，蓄力后伤害会略有提升，还可以配合前冲攻击。

连续技&投技



通过轻攻击和重攻击键的不同组合可以让人物打出各种各样的体术连续技，还可以用气功波插入到攻击中。□+×键可以使用近身投技。

防 御 & 回 避 系 统

普通防御



即只按×键。这种防御只有防御轻攻击的时候才不伤血，防御重攻击或气功波攻击时都是会伤血的，不过因为防御被扣掉的部分是可以回复的。

受身



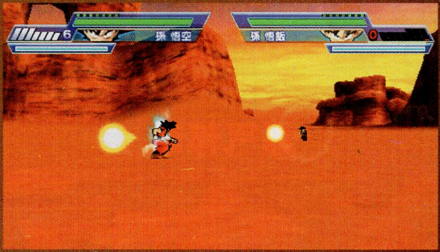
受到对手攻击被打飞或浮空后可以按×键快速起身。起身时有一定无敌时间。刚被打成吹飞状态时是无法受身的。

普通技回避



近身使用轻重攻击进行普通技战斗时，在对手即将攻击到你的时候点击×键可以使用出闪躲动作，但只能回避普通攻击。

轴移动回避

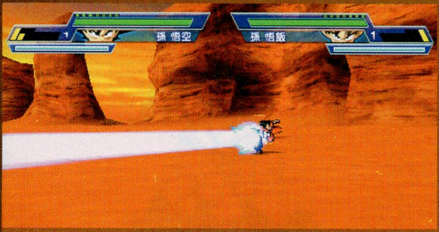


3D格斗游戏中的重要行动方式，在本作中按上+×键或下+×键使用。可以回避开一些直线型的能量攻击或近身攻击。

心得杂谈

重攻击蓄满后的攻击可以将对手打成防御崩溃状态，直接打掉对手一条防御槽。
前冲的时候可以挡开气功波，但对必杀一类的就不行了。
部分究极技不能用紧急回避躲开，有些是无视防御的。

紧急回避



对方的任何攻击即将打倒自己的时候，按前+×键可以使出紧急回避，可以成功闪到对方身后。如果闪避后什么都不按，会自动攻击将对手吹飞。如果按了攻击键或防御键，将执行所按键的操作。紧急回避默认消耗3格气槽。

气功波反弹



在普通的气功波即将攻击到自己时，按×键可以将气功波返回对方或者直接弹飞，这个根据距离而定。此外，重攻击也有弹飞气功波的效果，不过要看重攻击动作的方向来决定是弹飞气功波还是反弹气功波。

变 身 & 必 杀 技 攻 击

必杀技&究极技



必杀技攻击共有2种分别是由前、后+○键，这2种必杀都是可以蓄力的。前+○键和后+○键都是一般的必杀，没有华丽的特写画面。上+○键是究极技，是有特写画面的，而且威力也最高，消耗的能量也是最多的，也是可以蓄力的。

变身



忠实原作的系统，也是最让人感到热血系统。在故事模式中开启了各人物以及各人物的变身形态后。在战斗中蓄够4格气槽，按下+○键就可以变身了。人物变身后的必杀技是有变化的，有些普通攻击也会有变化。

爆 气 系 统

爆气移动



按R键爆气后，再按前、后方向键可以使用爆气移动。这种移动的优点在于移动时身上带有硬体效果，受到打击无硬直，不过气槽速度消耗很快。

爆气攻击



爆气时使用轻攻击、重攻击或气功波攻击是可以增加伤害的。爆气的重攻击直接无视防御，要好好利用。

爆气防御



先按住×键，然后按R键爆气。这时气槽会随爆气而下降，但这种防御可以完美地挡下重攻击和气功波、必杀等。但对蓄力满的重攻击以及爆气重攻击是无效的。

元气爆发



先按R键再按L键可以短时间内提高攻击力，攻击力能提高50%。但这个能力只能在一场战斗中使用一次。使用爆发最好配合变身后人物的究极技，伤害很可观的。

追 打 系 统



将对手击飞后可以按R键进行追打攻击，每次击中后都要继续按R键，一共3次，每次攻击消耗一条能量槽。追打攻击可以用紧急回避躲过并且反击。

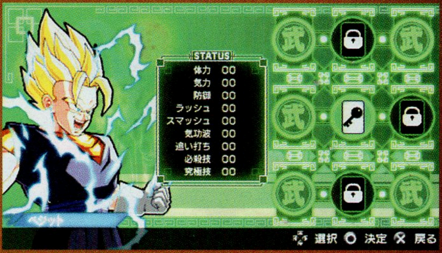
人物强化系统

选择人物时按△就可以进入到人物强化系统中。

得到的人物都是可以用卡片进行强化的，卡片是和对手战斗后或任务完成后获得，也有一些是在商店中购买得到。



每个人物最多可装备9张卡片，根据卡片的类型以及提升数值的不同给角色增加能力。可装备卡片的格子最初有一些是被锁住的，需要在卡片商店（ブースターショップ）中购买“スロット解放”来选择人物打开锁住的格子。



人物的能力一共有9项，分别是：

体力：影响人物体力最大值。
气力：提升可回复气力的最大格数。
防御：影响角色受到攻击时所受的伤害。
ラッシュ：影响轻攻击的伤害。
スマッシュ：影响重攻击的伤害。
气功波：影响普通气功波伤害。
追い打ち：影响追打的伤害。
必杀技：影响←/→+○的攻击伤害。
究极技：影响↑+○的攻击伤害。



模式介绍

アナザーロード

以特兰克斯为主角的故事模式，这个剧情不是忠于原作的，而是原创的。游戏的方式比较简单，每章有一些关卡和路线，达成不同条件打过某些关卡就能进入到分支中去。

这个模式一共7章，每章中都有一些END的图标，这些END都是BAD END，并不是真正的结局，只有第7章最后的END才是真正的结局。

NEXT CHAPTER是进入下一章的标志，只有按路线走到这里才能进入到下一章中。

ANOTHER ROAD流程及操作

首先选择章节，进入后可以看到里面有很多关卡，选择一个可以打的，进入。随后会让你选择地图。一般单路线的只有一个地图可以选择，在关卡画面引出分支的多路线是有两个关卡可供选择，根据选择的关卡，任务结束后会进入到不同的路线分支中。

选好地图后，选择参战的角色，就可以进入



到作战画面了。

过关后，会进行评级。评级的高低会影响你获得积分多少以及获得卡片的数量。



作战画面操作

↑/↓键	控制角色移动
←/→键	调整方向
□键	查看我方人物仙豆数量
○键	查看敌方人物仙豆数量
×键	配合方向键加速移动
△键	显示/不显示上方信息
L键	方向转180度
R键	扩大视野范围
START键	调出菜单
SELECT键	查看地图



作战画面详解

1、城市耐久力，敌方的角色会在城市上空破坏城市，城市的耐久力就不断下降。需要找到这些对手并击退，然后保证城市安全。玩家操纵的角色在城市上空停留的时候是可以增加城市耐久力的。
2、地图，右上角显示的地图缩略图中可以显示城市、敌方、我方的大致位置。
3、玩家所操纵的角色，上面的绿槽是体力槽，下方是加速移动用的能量槽。在战斗中被攻击后，体力槽就会减少，在城市上空停留时可以缓缓回复体力。
4、敌我方角色，除了玩家操纵的角色外，场景中还有敌方的角色以及我方NPC角色。敌方角色名字在场景中显示为红色，我方NPC名字为蓝色，

名字下方是该角色的体力。

5、仙豆，无论是敌方角色还是我方角色，在当前体力为0后，会自动使用仙豆，使用后体力回复最大值的一半。按□键可以查看我方角色的仙豆数量，按○键可以查看敌方角色的仙豆数量。

6、NPC作战信息，最下方显示的是我方NPC的作战信息，左边为我方人物，右边为敌方人物。当我方人物和敌方人物在地图上交战时，下面会出现叹号标志。蓝槽是我方NPC当前的体力，红槽是敌方NPC当前的体力。体力为0且仙豆用光后，该角色从战场上撤退。

■ 地图信息

左边一栏从上到下分别是：玩家位置、同伴位置、敌方位置、龙珠位置、城市、危险状态城市、光标位置。



■ アーケード

街机模式，连续挑战几名对手。可以设定难易程度、对战时间以及回合数。

■ Zトライアル

サバイバル

生存模式，挑战打倒对手的数量，每打倒一人后回复一点体力。体力为0后挑战就结束了。

■ タイムアタック

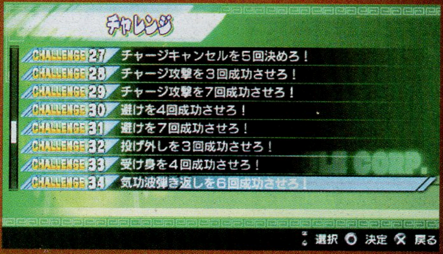
时间挑战模式，一共打7场。打完TIME ATTACK1后出现TIME ATTACK2。



チャレンジ

挑战模式，按达成每关的要求后就算挑战成功了。成功后会显示★，任务一共50个。下面是每个任务的条件要求：

1、使用爆气重攻击2次。
2、使用爆气重攻击5次，然后打倒对手。
3、使用爆气气功波3次。
4、使用必杀技（←/→+○）1次。
5、使用必杀技将对手打倒。
6、使用究极技(↑+○)1次。
7、使用究极技将对手打倒。
8、使用爆气防御，成功防御5次攻击
9、15秒不受伤害。
10、30秒不受伤害。
11、60秒不受伤害
12、60秒不受伤害。
13、将对手防御耐久值降为0。
14、20秒内将对手防御崩坏后，再将对手打倒。
15、使用追打技结束技2次。
16、使用追打技结束技打倒对手。
17、使用紧急回避3次。
18、120秒内打倒对手
19、90秒内打倒对手
20、60秒内打倒对手
21、无伤打倒对手。
22、以50%体力打倒对手。
23、以30%体力打倒对手。
24、以10%体力打倒对手。
25、只能用轻攻击和重攻击打倒对手。
26、不用必杀技打倒对手。



27、使用蓄力取消5次成功。
28、用蓄力攻击成功3次。
29、用蓄力攻击成功7次。
30、回避对手近身攻击4次
31、回避对手近身攻击7次
32、拆投（被投的瞬间按□+×）3次。
33、弹开气功波4次。
34、用打回对手的气功波抵消对手气功波6次。

35、无防御打倒对手。
36、不用轻攻击打倒对手。
37、不用重攻击打倒对手。
38、不用气功波打倒对手。
39、不用爆气打倒对手。
40、不用蓄气打倒对手。
41、连击数在5HIT以上。
42、连击数在10HIT以上。
43、连击数在15HIT以上。
44、连击数在20HIT以上。
45、从对手背后攻击3次。
46、一次连续技的伤害在1200以上。
47、一次连续技的伤害在2000以上。
48、生存5分钟左右。
49、规定时间内连击数在24以上
50、规定时间内伤害积累值在4000以上。



■ ネットワーク対战

联机对战模式，最多支持2人。

■ トレーニング

练习模式，可以自选角色和对手进行练习。以下是各选项说明：

STAGE：场地选择

ラウンド数：回合数

对战时间：选择“对战”后会以这个时间作为标准。

体力：设定体力最大值。

初期气力：设定初期气力最大值，默认3格。



见极め消费气力：设定紧急回避消耗气力。

练习中下方数据资料说明

MAX HITS：最大连击数。

DAMAGE：伤害值。

TOTAL DAMAGE：总计伤害值。

MAX DAMAGE：最大伤害值。

ATTACK：攻击倍率。

GUARD：防御倍率。

练习模式菜单说明



■ COMの动作

何もしない：没有任何动作。

ガードタイプ1：一直处于防御状态中。

ガードタイプ2：受到攻击后，开始防御，用于判断连续技是否成立。

练习：随意练习，受到攻击后体力会自动恢复。

对战：和正常对战基本差不多。

■ COMのレベル

只有在COMの动作设定为“练习”或“对战”时才可选。难度分为非常弱（とてもよわい）、弱（よわい）、普通（ふつう）、强（つよい）、非常强（とてもつよい）、Z。

■ 气功波的对应

COMの动作没有设定成“练习”或“对战”时才可选。作用是COM会弹回你的气功波。

何もしない：没有任何动作。

はじく：将气功波弹飞。

はじきかえす：将气功波反弹。

カウンター：在对手出招中击中对手就叫反击。设定成ON的时候每下都是反击攻击。

受け身：COM被击倒后自动受身。

表示：调整下面数据说明是否显示。

キー アサイン：按键设置。

カメラ角度调整：调整视角，一共有15种可选。

キャラクターを変更する：交换角色。

立ち位置のリセット：站位和状态复位。
コマンドを确认する：出招表。
メインメニュ一に戻る：回主菜单。

■ プロフイールカード
购买及编辑个人名片，查看好友名片。
■ オプション
各种设定。

人物介绍

孙悟空： 故事的主角，在地球上长大的赛亚人，真实名字是卡卡罗特。打败了很多强力的对手。

孙悟饭(少年期)： 悟空的长子，拥有很大的潜力，特别是在愤怒的时候，战斗力甚至在悟空之上。

孙悟饭（青年期）： 青年时期的悟饭，虽然从战斗力方面看起来不如少年时期，但优秀的潜力依然存在。之后在老界王神的帮助下解放了潜力。

孙悟饭（未来）： 未来时期的孙悟饭，和未来的特兰克斯一起和人造人战斗，最后为了保护特兰克斯被人造人杀害。

贝吉塔： 战斗民族赛亚人的王子，拥有很高的战斗力。最初把悟空当作对手，被悟空打败后，和悟空一起共事行动。

小林： 和悟空幼年起在龟仙人那里修行，和悟空是挚友。在地球人中实力算很强的，后来和人造人18号结婚。

短笛： 是短笛大魔王死时生下的，真实身份是那美克星人。开始和悟空对立，后来替悟空收养悟饭，并和悟空成为好友。

特兰克斯(未来)： 贝吉塔的儿子，从未来而来的特兰克斯，为了给悟空治疗心脏病，以及对付人造人。最后回到未来成功消灭了人造人。

悟天克斯： 幼年悟天和幼年特兰克斯用合体术的合体形态，合体后战斗力倍增，可以变成超级赛亚人3。

悟吉塔： 悟空和贝吉塔用合体术成功合体的形态。

贝吉特： 悟空和贝吉塔用界王神耳环合体的形态。

巴达克： 悟空的父亲，在TV特别篇登场。把悟空送到了地球上，在和弗利萨对决的时候牺牲。

弗利萨： 拥有多段变身的宇宙人，消灭了贝吉塔行星后，将目标锁定在那美克星，最后被悟空打败。弗利萨和他的父亲来到地球后被从未来而来的特兰克斯彻底打败。

人造人间18号： 由格罗博士制造的杀人机器，未来时代里和17号一起杀害了孙悟饭。现世中最后被沙鲁吸收，沙鲁被打败之后和小林结了婚。

沙鲁： 也是由格罗博士制造的人造人。可以吸收其他人的细胞提升能力，也拥有多段变身。最后被悟饭打倒。

达布拉： 魔界之王，可以使用各种魔术。受魔法师巴菲迪的操控。

魔人布欧（善）： 胖的魔人布欧，最初是破坏城市，使人们陷入恐怖之中。和撒旦相遇之后表现出善良的一面。

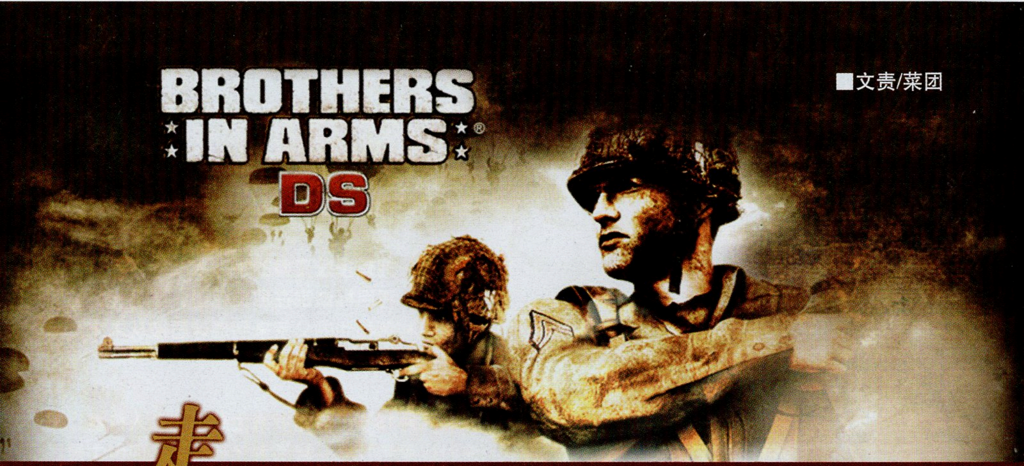
魔人布欧（恶）： 从胖布欧身上分离出的邪恶布欧，以破坏为目的。后来吸收了短笛、悟天克斯等人，最后被元气弹打败。

拜克汉： 在剧场版登场，和悟空实力相当的战士。拥有和布罗利抗衡的实力。在剧场版中和悟空一起跟加内巴战斗。

古拉： 弗利萨的哥哥，性格方面比弗利萨更冷酷和残忍，也是拥有多段变身能力。战斗力方面远远超过弗利萨。

布罗利： 传说中的超级赛亚人，对卡卡罗特（孙悟空）怀有憎恨。拥有惊人的能力，无论被打倒多少次都会复活。

加内巴： 拥有很强实力的怪物，变身之后身上散发邪恶的气息，对悟空和贝吉塔都是威胁的存在。最后被合体后的悟吉塔打倒。



走进炮火纷飞的二战时期
体验101空降师的悲壮战斗！

经典的二战题材作品《战火兄弟连》如今登陆NDS，这次的作品是由育碧与Gearbox软件公司联合推出的游戏作品。游戏曾在制作后期放出了游戏的实际游戏画面，看到画面的同时很多玩家第一个反应都是太像了。什么太像了？没有玩过的玩家可能不会知道，与这款游戏取自相同题材的作品《战火兄弟连》曾在很早以前登录过NOKIA的手机平台。

那款手机游戏是由育碧旗下的子公司Gameloft负责进行制作，本来这款作品是Gameloft公司决定制作在NOKIA的掌机N-Gage上，但是由于N-Gage主机的不景气所以最后取消了制作，但是仍然用此游戏的引擎开发了赛班平台上的《战火兄弟连》。游戏的画面表现在当时的手机平台上属于高素质作品，但是令人遗憾的是由于NOKIA赛班系统本身的机能缺陷，所以导致这部作品让人记住的只是它那非常华丽的画面。而本次当育碧再次放出《战火兄弟连》画面的时候，许多曾经了解的玩家首先想到的就是和手机平台的那款作品实在是太像了。就在玩家纷纷议论这款游戏的素质究竟如何时，育碧又恰到好处地放出了游戏的演示视频，看过视频后许多玩家都被游戏其本身的素质所折服，没有想到育碧竟然将二战的气氛忠实地还原在NDS版中，而且游戏全都是3D表现，效果相比N-Gage平台还要更强。

没隔多久游戏正式发售了，当拿到这款游戏后让人更加吃惊的就是这款游戏竟然只有256MBit，到这里许多玩家又开始担心256MBit的游戏能够制作成为什么样子？但是实际上手后，玩家完全可以忽略容量的问题，因为在这个游戏中育碧为玩家准备了包括诺曼底战役在内的三场战役，而三大战役的关卡总数总共有13关。出于对这款游戏的重视，制作商Gameloft根据原来的引擎再次进行开发，将游戏的帧数再次提升，而且还在游戏中加入了大量的语音对白与各种战场气氛，这里需要提到的就是，在战争气氛方面育碧将其融入得极为优秀，远处的炮火声、飞机飞过高空时的引擎声、炸弹爆炸声、甚至就连手雷在耳边炸响所引起的耳鸣声都完美地融入其内。



←战前神态自若的美军士兵，他也许还不知道这将是一场艰苦卓绝的战斗。

NDS	UBI/Gameloft	2007.06.06
	ACT	1-4人/29.99美元
战火兄弟连DS		256M

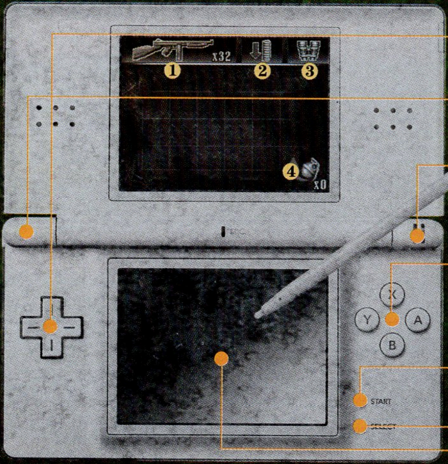
Grarbox公司总裁Randy Pitchford在接受采访时说道，能够在NDS这款优秀的掌机平台上制作《战火兄弟连》让他们感到很兴奋，对于FPS这种游戏的类型NDS是很合适的，但是我们在制作游戏的时候将游戏的操作方式与游戏视点完全进行改变，我们应用了FPS的操作同时也更改了FPS游戏的视点。就如Rankdy所说在游戏中角色的视点由以往FPS的第一人称变成了第三人称，但是操作仍然保留了FPS的精髓，在下屏幕中我们将要利用触摸笔来控制角色的方向，而十字键的作用则还是来控制角色的移动，通过触摸笔与十字键的配合NDS版在操作上将会给予玩家一种与众不同的体验。

游戏为玩家提供了多种可操作物品，包括坦克，吉普车，机枪炮台等等，在游戏中你可以利用这些武器对敌人进行强大的反扑。游戏中还存在着多种可破坏物品，所以极具真实性。为了配合当时的二战气氛，玩家甚至可以在固定情况下用信号弹来呼叫空中支援。



↑游戏非常优秀地再现了当时二战的气氛，戴上耳机将给你最佳享受。

三场让人惊心动魄的战役，带给玩家身临其境的体验!!



十字键：控制角色进行移动，包括上下左右四个方向，但是左右只能横移不能够转向。

L键：开枪

R键：可以在选项中开启代替L进行攻击，左手玩家适用。

XYAB：可以在选项中开启代替十字键进行移动，左手玩家适用。

暂停键：暂停游戏，同时可以选择包括退出游戏，重新开始关卡等选项。

选择键：没有用处

触摸屏：选择武器，切换特殊道具/控制角色的攻击移动方向。

1、点击切换武器，前提是在你入手武器的情况下。

2、更换弹夹，当弹夹没有的时候除了可以按R键上弹之外，自己也可以随意更换，更换的方法就是向下将弹夹拽到空白区域。游戏中一定要养成随时更换弹夹的习惯。

3、进入近距离模式：这种情况主要是用于一些较远处的敌人，当使用狙击枪的时候也必须用到这个（图标为望远镜）。/激发行为:一般在靠近一些能够破坏或者使用的物体时会出现这个提示（图标为拳头）。

4、使用手雷或者信号弹，每关使用什么也是根据据点提示而进行，当玩家想往远处扔的时候就需要按住手雷后向上拉动。

进入战场之前的提示（1）

游戏中并没有任何的生命值补充道具，那么失去生命值的时候将要如何补充呢？其实这个问题很简单，虽然在游戏中并不存在能够回复生命的道具，但是如果你在一段时间内不受到敌人攻击的话那么生命值自然就会慢慢回复。需要注意的是由于没有生命值表示，所以游戏将在上屏直观地为玩家显示此时的状态，当玩家生命值100%的时候上屏的颜色是白色，当玩家中枪或者受到伤害的时候屏幕会出现血迹，当血迹慢慢扩散到大面积的时候那么就意味着玩家的生命即将要结束了，这时应该马上找到一个掩护地区慢慢回复生命值。



进入战场之前的提示（2）

游戏中会经常出现一些坦克之类的大型移动兵器，对付它们的方法不光只有用手雷或者使用反坦克火箭筒，当玩家距离坦克很近的时候屏幕右上角的“激发行为”图标就会出现，点击它后就可以轻松地解决掉这个大家伙，不过有时敌兵的坦克的舱口是封死的，所以这个方法就不可行了。

进入战场之前的提示（3）

手雷的妙用。玩家在游戏中不要光使用枪类武器对着敌人猛打，手雷的威力也是不可忽视的，特别是在敌人聚集的时候。当敌人聚集数量超过3个以上的时候扔过去一颗手雷就会出现“好攻击”的提示，同时还会为你在过关后增加特别奖励。

进入战场之前的提示（4）

对于敌人的攻击上，瞄准头部的攻击是最为致命的，基本上就是一枪一个，所以在出现多个分散敌人的时候也请尽量不要慌张，瞄准敌人的头部将其快速地解决才是正确选择。同样在关卡中打击敌人头部次数多，那么在过关后也会加入奖励内。

进入战场之前的提示（5）

如果发现不能前进的情况，那么就需要玩家在地区内仔细搜索也许是有一些敌人没有被杀死，或者是一些建筑物没有被摧毁，有些时候还需要抬头看看是不是在楼上或者高处有一些没有被干掉的敌人。

进入战场之前的提示（6）

游戏最为体贴的就是每前进到一个地点或者消灭一批敌人就会进行即时存档，所以即使玩家牺牲了也不要担心，因为你总是会从最近的地点复活出现。

进入战场之前的提示（7）

一些武器是不能在移动中进行射击的，比如说反坦克火箭筒，而且玩家一定要养成移动换子弹的习惯，站在那里更换子弹你就成为了敌人的活靶子。敌人在向你仍手雷的时候你会明显地看到一个红色的弧线与屏幕上方红色的手雷提示，你可以有充足的时间来进行躲避。

进入战场之前的提示（8）

进行游戏时请你放心将一些敌人交予你的队友，因为在游戏中你并不是一个人在战斗，有些时候你的队友往往会替你消灭一些让你感到棘手的敌人，所以此游戏和一般二战游戏所不同的就是“你并不是一个人在战斗。”

进入战场之前的提示（9）

有些时候玩家会莫名其妙地死亡，其实这种死亡并不是莫名其妙，而是因为你去了不该去的地方，当一些方向据点没有出现时乱跑的话就会直接GameOver。



第一章：诺曼底战役

1944年6月6日凌晨，由美国与英国共同组成的盟军登陆部队13万士兵趁着暮色正式准备登陆，就这样士兵与上万辆战车一起搭乘5000艘登陆舰只，冲上了法国西部的诺曼底海滩，不光是这样，还有包括三个师大约两万三千名盟军伞兵乘坐数千架运输机，空投在了诺曼底地区的纵深地带，以抢占战略要点为主来阻击德军的增援部队，而我们的故事就从这里开始。



MISSION1 粗暴的欢迎

我是Hartsock军士，一切的战斗都是从这里开始的。为了消灭德国纳粹，我们所在的101空降师从一个我们认为不能够被发现的角度进行了空投，但是很遗憾狡猾奸诈的德国纳粹最终还是发现了我们并且鸣响了警报，从飞机上下落的时候我看见了许多战友的死亡，心中充满悲痛，我只想马上降落到这个“地狱”将我全身的怒火发泄到敌人身上。诺曼底到处都是警报，硝烟以及敌人的呐喊声。在这个不平淡的夜晚我们开始了与敌人的真正较量。

慢慢地，我逐渐就要降落到地上，但是就在



我即将着陆的时候一队德国军队从我们所空投的目的地经过，比我先下来的战友就这样被凄惨地射死在树上，而我则侥幸地挂在了一棵比较高的树上，他们没有看到我而从我身边经过，时间不长我们的空降小队逐渐汇合到了一起，“嗯！该是我战斗的时候了，”我毫不犹豫地割断绳子落在了地上。

由于是第一关所以游戏过程很是简单，刚开始就是一连串的教学模式，我们的主角刚从飞机上跳下来下方有很多的敌人，所以就一直用降落伞挂在树上，这时我们会触发第一个教学模式，那就是让玩家用触摸屏进行四处查看，按照系统所提示的，玩家用触摸笔在下屏进行移动，主角的视点也会进行改变。没隔多长时间我军小队汇合，此时系统将提示玩家点击屏幕右上角的行为按键，点击后主角将自己切断降落伞绳索落到地上，下来后我们会看到一个绿色的据点，上面还有距离显示，这个游戏的特点之一，只要玩家移动到绿色的据点位置就会自动在远处出现第二个据点，所以只要跟随距离坐标进行移动玩家绝对不会出现不知道该往那里行动的问题。跟随据点移动没隔多远我们



就会遇到一伙敌人，当玩家移动到一些掩体的位置后会自动出现如；下蹲、背靠墙等特殊技巧，需要明白的是在没有这些掩体的时候角色是不会做出上述行为的。消灭敌人后继续跟随据点前进，当出现红色的方位坐标时就意味着前方出现了敌人，而此时玩家必须要消灭身上带有德军坐标的敌人，否则绿色坐标据点将不会出现。当遇到距离较远的敌人，而此时玩家想要试图瞄准敌人，敌人身上则不会出现红色的可攻击状态，此时就需要点击屏幕右上角的望远镜图标，用来进入“精准模式”。

向前移动不久会在墙边出现一个绿色据点，移动过去之后角色就会自动进入贴墙模式，通



过鼠标瞄准敌人后按动L键射击角色将会出现如《合金装备》一样的转身射击，射击完成后会自动躲回墙角。前进到飞机残骸处，在这里我们会得到九颗手雷（武器会用红色据点给予表示），使用它站在车上瞄准敌人可以将DEMO画面过后的敌人一起炸死，在这里玩家可以好好的体会一下手雷的用法。这里过后在河的对面我们会遇到另外一批敌人，消灭他们后在河边会出现第二把武器，这个武器就是威力强大的反坦克火箭筒，使用它我们要消灭河对面的坦克，一般情况都是三炮炸死。这里过后一直向前移动，就会通过此关。

MISSION2 十字街头的血战

敌军占领了一座教堂，并且将那里变成了自己的一个小基地，教堂是城镇的重心，绝对不能让他们长时间占领那里，我们要去把它抢回来。



这关主要就是多多利用贴墙战斗，移动到墙附近的距离后就会贴墙壁行动，利用触摸笔瞄准敌人后就可以将他们消灭，移动到一定距离后就会出现狙击手，这时系统会自动对你进行提示，移动到系统提示的位置后就会自动切换成为威力强大的反坦克火箭筒，瞄准塔楼上面的狙击手后狠狠地招呼他吧。随后就是用反坦克火箭筒消灭敌军刚刚行驶而来的运兵车。随后敌军再次派出增援，一辆坦克出场，到获得反坦克火箭筒的地方重新装填弹药，再次击退敌人的增援。胜利之后，前进来到一处教堂，这里已经成为了敌人的指挥所之一，我们的目的就是占领这里。消灭一定数量的敌人之后，敌军的坦克就会从教堂的左侧破墙而入，需要小心的是当敌人全部消灭之后千万不要靠近教堂的左侧， 不然的话你就会被破墙而入的坦克所压死。消灭敌人的坦克之后，随即来到教堂的左上角，这里会有一个提示点，而提示点所指向的就是一个敌军刚刚废弃的机枪座台，为了给大家使用的机会，当玩家使用后，敌军再次派出增援，这次来的是一辆装甲运兵车，将它所降下的敌人全部消灭后（机枪座台需要点射，此枪威力巨大即使不打头部也能一枪一个），我们成功的占领了教堂，任务结束。



MISSION3 硝烟中的钢铁

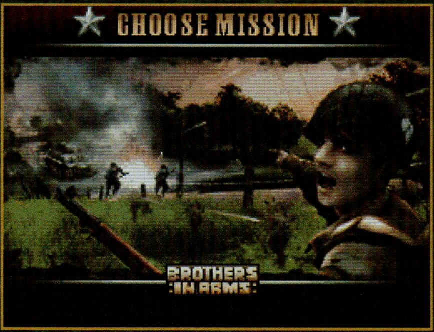
我们的坦克部队来了，中士这正是给你一个大显身手的机会，不要犹豫赶快驾驶这辆无敌的陆上堡垒将敌人全部消灭吧！

这次一上来就为我们准备了一个大礼物，这份厚礼就是一辆军用坦克，靠近它刚刚乘坐上就遇到了敌军的大批坦克敌人（敌人坦克为灰色），坦克的威力可是很强大的，乘坐它之后连续消灭敌人的坦克与据点，根据方位标示所示看到红色据点、机枪据点就打，路上看到敌方坦克就炸不一会我们就会来到一处空地上，这时据点应该所指向一处墙壁，在这里有个误区，大家不能绕道过墙壁，而是要直接开到墙壁处用坦克将墙壁撞碎。如果你试图想要绕过去那么就会被栅栏外面你所不能攻击到的坦克一击必杀。从撞碎的墙壁处穿过，连续消灭几个机枪据点后，敌人的铁路坦克会出现，瞄准

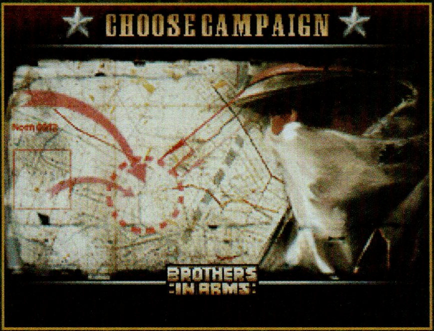
铁路坦克的火炮将其全部摧毁。这里需要注意的就是有些敌人会试图爬上你的坦克，所以不要老在一个地方停止不动，而且敌兵所持的反坦克火箭筒也是非常可怕，最让人头痛的也正是这些该死的敌兵，大家一定要小心谨慎。

MISSION4 云中的尖刀

该死！中士，敌人的枪炮台严重的阻碍了我们空军部队的投放，不能再这样了，我们要去干掉这些枪炮台，游戏一开始的目的就是要炸毁敌人的枪炮台，在消灭每一波来袭的敌人之后就可以给他们的枪炮台装上一颗炸弹。炸毁第一个枪炮台后向前移动来到国家墓地，在这个墓地内我们将要连续炸毁敌人的枪炮台，小心敌人的疯狂侵袭，灵活地利用墓碑来作为掩护。炸毁最后一个枪炮台后一辆敌军坦克向我们驶来，但是此时我们手中并没有反坦克火箭筒，我们所拥有的只是勇气。好了现在明白我想要做什么了吧？没错！勇敢的冲上去，跳上坦克看准坦克的舱口将手雷扔入其内，轰地一声，看似顽强的坦克就这样被我们轻易的解决了（从侧面接近就不必担心会被压死。）。坦克解决掉之后会出现方位提示，沿路而行我们会看到一个新的陆战武器，这个就是一辆军用吉普（只能开一小段时间，比较遗憾），你所要做的就是开车前进到指定的地点。到达指定地点后，下车向前走不远就是一个敌人所搭建的防卫基地，消灭里面所有的敌人后，来到一个楼梯前面，爬上楼梯左边会出现一个红色的可攻击据点，这时系统会自动为我们将右下角的手雷切换成为信号弹，将信号弹投出到指定地点，下去稍微等候就会看到我们所召唤的空军支援将这个该死的据点彻底炸碎。接下来我们回到那辆军用吉普上，跟随着方位点一路前行，路上的敌军坦克不要去管，因为吉普车的



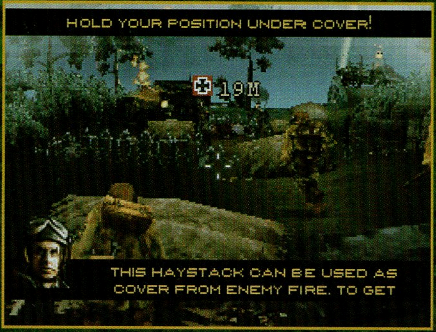
机枪攻击对坦克根本就无效，我们只管消灭路上的敌兵以及敌方的军用吉普。来到指定地点之后下车，前进到一个被炸翻了盖子的房子内，在这里我们需要进行一个整个关卡的总结性战斗，整个战斗的过程就是，先将前方躲在废气吉普车内的敌人干掉，之后左边会驶来一辆坦克，从侧面接近它，按照老方法做掉。之后回到房子内，利用掩体消灭一些分散的敌人，当就剩下坦克的时候扔过去一颗信号弹，慢慢等待，这时空中援护来到任务顺利完成。



MISSION5 寂静的天空

敌人准备发射导弹，这对我们将是一种严重的威胁，绝对不能让敌人如愿，现在我们要去干点什么了。我们最开始的任务就是在山涧之间阻击运送导弹的部队，小队成员在敌人没有来到之前，提前跑到山上进行埋伏，没有多久敌人的导弹运送部队来了，队长一声号令之下小队成员开始对其进行猛攻。顺利清除敌人之后从前方下山来到导弹运送车附近，靠近安装炸弹随即跟随小队成员前往北边的屋子内，静静等候导弹爆炸。接下来之后此关的武器正式换为狙击步枪，玩家需要按下屏右上角的望远镜图标切换到狙击模式。使用狙击步枪与众小队成员杀出一条前往导弹发射基地的血路，随后只需要一直跟随小队成员即可来到敌方的导弹发射基地。进入基地后立刻就遇到一场残酷的战斗，玩家需要用狙击步枪连续消灭防御塔上的敌人，顺便掩护小队成员以便减少他们的死亡。在这里的战斗中会随时地出现敌人的坦克，玩家可以利用反坦克火箭筒或者直接从侧面接近用手雷解决掉。当敌人被消灭一定数量的时候玩家就需要上前去给敌人的导弹发射塔安上触发炸弹，到了这里我们就需要进行一项除了给发射塔装炸弹之外的任务，那就是保护

我方的主力坦克不被敌人挂掉。这场战斗较为激烈，需要注意的是敌人会派出一种舱口是封死的坦克，对于这种坦克我们只能用反坦克火箭筒进行攻击。坦克会不断地出现同时敌人也会爬上我方坦克向舱口里面扔手雷，所以最好武器选择狙击枪在坦克旁边清理敌人，如果看到敌人爬上坦克就要优先处理掉。经过了漫长的战斗跟随我方坦克我们爬上一个阶梯，在这里我们要用狙击步枪瞄准我们曾经安装过的炸弹并且将其一一引爆至此，此关任务完成。



MISSION6 近距离接触

这是我们最后的时刻，来吧将士们，让我们一举歼灭这些该死的敌人。这关是诺曼底登陆战的最终关，此关一开始我们出现在废弃的房屋上，跟随指示点消灭路上的敌人，需要注意的是这关的敌人有时会从房子的天井中钻出来对你进行攻击，所以看到天井的时候一定要小心，说不定那里就有一个敌人正在埋伏着你。随着战斗的进行我们会来到一处废弃的房屋上，上去之后向前走，不远处有一座桥，但是桥上却有众多的敌人把守，这里多用手雷攻击敌人，在房屋上有一个装衣服用的柜子，躲在那里可以避免受到伤害，将敌人全部消灭后先不要着





急冲到桥上的红色据点处，先将视角向上调整就可以看到在一个高楼顶层处有一个使用枪炮台的敌人，一定要将它消灭，不然的话只要你冲到桥上就会立gameover。占领桥后从桥旁边下去来到路上，消灭一些敌人后会出现一辆坦克，不要给它面子跳上去收拾它。随后会让你炸掉一个敌方的对空炮台！将其消灭后沿着方向点前进，来到一个被炸毁的飞机残骸前，消灭出现的敌人后跳过障碍我们会得到狙击步枪，拿起它消灭前面所有的敌人。当敌人消灭到一定数量后会出现一辆坦克，用反坦克火箭筒消灭掉后就会出现提示移动的方位点，我们的援军在我们清理好战场后顺利投入大量伞兵。根据方位点提示我们来到了一座桥上，在这里利用掩体消灭敌人后，方位点会提示我们返回飞机残骸处去援助队友，援助成功后再原路返回。回到桥上后用反坦克火箭筒干掉前面挡路的装甲运兵车，随后就是连续在桥上安装炸弹，安装好左右两边的之后不要直接从正前方去安装第三个，因为会有一辆坦克从那个位置冲过来，等坦克冲过来并消灭掉后就会自动出现另外一个方位点，前面是大量的敌人，但是值得庆幸的就是他们都是一堆一堆出现的，所以我们只需要用手雷就可以将他们全部炸上西天。大战过后，会突然出现一个常见的炸弹倒计时点数，这时请不要慌张，使用我们的狙击步枪进入狙击模式，在我们曾经安装左侧炸弹的边上我们会看到一个正在埋炸弹的敌人，不要犹豫干掉他之后就意味着我们的诺曼底战役圆满的结束了。

在这场规模浩大的战役里，盟军最终达成了自己的战略目标：横渡英吉利海峡，在法国北部的诺曼底地区夺取一个战略性登陆场，为开辟欧洲第二战场最终击败德国创造了条件。这场战斗最终以德军的溃败和盟军的胜利而告终。它

向世界宣告盟军在欧洲开辟第二战场取得成功，使第二次世界大战的罪魁祸首纳粹德国陷入到两面作战的困境，敲响了希特勒灭亡的丧钟。

第二章：突尼斯战役

阿莱曼位于埃及北部，是第二次世界大战北非地区的主战场。1942年10月底至11月初，英国军队在此给德意法西斯军队以沉重打击，史称阿莱曼战役。这次战役以英军胜利告终，扭转了北非战争的格局，成为法西斯军队在北非覆灭的开端。

与此同时，英国在美国的支援下不断加强其在北非的军事力量，积极备战。经过周密的准备，英军第8集团军司令蒙哥马利决定于10月下旬发动代号为“捷足”的反攻,在突破德意军的防御地域后，迅速向西挺进，占领利比亚昔兰尼加和的黎波里塔尼亚全境，配合即将在北非登陆的英美联军，将德意军全部逐出北非。



MISSION1 乌特班沙漠

一上来我们就遇到了危机情况，看来敌人已经发现了我们，现在听我的号令，大家要勇往直前。

关卡提示：从此关开始屏幕中出现了一些可以打破的火药桶，多利用这些就可以爽快地消灭大批敌人。

一开始就是直接与敌人的遭遇战，多多利用现场的掩体，边打边前进到系统所提示的方位据点处，从背面偷袭阻碍我们的敌人，消灭他们后一辆我军坦克会直接冲出来帮助我们，但是好日子只过了一半，坦克刚走不远处就被众多敌人的反坦克火箭筒大军干掉了，用废弃的坦克作为掩体，消灭这些该死的敌人，消灭敌人的过程中我们会得到狙击步枪，使用这个武器前行不久后就会遇到大批远距离狙击我们的敌人，不要犹豫，将他们干掉吧。跟随据点前进我们在一个类似于教堂建筑的空地上又再次地遇到大批敌人的进攻，除了敌人之外还会出现一辆坦克，利用教堂的墙壁作为掩护，可以轻松地干掉所有敌人，随敌人出现的装甲运兵车可以选择用手雷炸掉或者是等待队友用反坦克火箭筒轰掉。随后前行不久就是一个安装炸弹的任务，完成这个任务之后我军坦克会过来支援，利用狙击步枪坚持一小会后任务结束。



MISSION2 马雷斯防线

敌人在沙漠上空疯狂地向我们投掷炸弹，我们不能再这样忍受下去了，利用我们强大的坦克去干掉这些麻烦的家伙。

一开始我们就坐上了威力强大的坦克，利用坦克干掉所有碍事的家伙后，来到障碍处在这里消灭大批敌人后障碍会被我军炸掉，这里需要注意的是一定要紧紧挨着障碍据点，不然的话就算是任务失败。进入围栏后就等于进入了一个战区，在这里用坦克一路杀戮，炸毁一切能炸毁的东西后，我方援军赶到，接下来就是集体行动。一路跟随队友前行我们会来到战壕



内部，这里战火似乎还没有开始蔓延，再者有我方坦克的帮助打起仗来很是轻松。一路跟随在不远处我们会拿下一辆敌军的坦克，将其干掉我们就能够自己使用，再次乘坐坦克战斗就会变得更加轻松，这场战斗逐渐变成了我方的一场大规模的rush秀。

MISSION3 沙漠行者

我们被敌人包围了，该死!必须杀出一条血路。

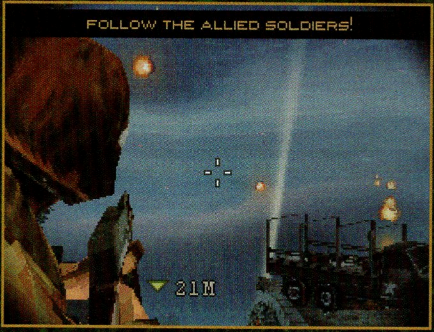
开始我们就乘坐军用吉普车，向据点前进的同时别忘了消灭沿途所有的敌军吉普与敌兵。全部消灭之后来到围墙之内与友军会合，随后再次开车杀到另外一处据点下车并且登上狙击点，狙死一批敌人之后会出现另外一批敌人同时还会出现一辆坦克，这时马上下狙击点从右边绕过去干掉坦克和剩下的敌人，都消灭掉后回到吉普处重新坐上它准备进行一场另外的战斗。一路朝着据点的方向前进，沿途无视任何敌人坦克只管向前冲，不久后就会与我方的反坦克火箭筒军队汇合，随后继续前进来到补给基地，进入红色据点后，前方的大门会打开，出去后兜一圈杀死两个敌人随后在返回补给基地下车，此时敌军的进攻又来了，跟随反坦克火箭筒小队爬上右方的狙击点用狙击枪去消灭前方的敌人，随后就是用火箭筒消灭从左边攻过来的坦克，全部消灭后任务完成。



MISSION4 奇袭

我们发现了敌人的老巢，为了避免敌人再次聚集强大的火力所以我们要将那里夷为平地，好了趁着敌人放松警惕的时候，驾驶我们的吉普车一口气冲向敌人的阵地吧!

开始驾驶吉普车一路杀到敌人的第一个据点，在那里可以很轻松地拿下这个据点，随后就是在左右两边各自安放一个炸弹，刚刚以为解



决战斗的时候，敌人的装甲运兵车再次袭来，不要犹豫用手雷干掉它，干掉它之后顺便清理干净旁边所有的敌人，需要注意的就是在吉普车位置的上方有一个敌人，一定要干掉，不然的话你向两边走的时候就会被敌人一枪打死。都清理完毕后重新坐上车，一路前行来到敌军的飞机库，在那里我们要进行一场战斗，全部消灭完毕后会自动下车。下车后来到我军的防卫阵地附近拾起地上的火箭筒连续消灭敌人的坦克、飞机与位于最背面的防卫塔。随后在敌人的飞机库门前用火箭筒将门轰掉，进入内部分别给左边、前面以及上面的飞机安装炸弹（上面的飞机直接用火箭筒打掉），安装炸弹之后马上从大门口出去，消灭一辆敌人的坦克后就会将坦克占为己有（这里需要注意的是一定要干掉坦克两边的敌人并且从正面接近获得坦克，不然的话你就会被炸死）。登上坦克后消灭所有的敌人和坦克，最后来到飞机库背面等着我军将其炸毁后驾驶坦克直接从飞机上移动到据点，此关任务完成。

至此，阿莱曼战役以英军的胜利宣告结束。在这场战役中,双方都付出了巨大的代价。英军阵亡将士达7000多人，而德意军伤亡及被俘人数近6万。



阿莱曼战役是北非战局的转折点。此后，德意法西斯军队开始在北非地区节节败退，直至1943年5月被完全逐出非洲。

第三章：阿登战役

1944年2月，战争已逼近德国本土，法西斯德国濒临灭亡。为了挽回败局，希特勒亲自策划了在阿登地区发动大规模的反击，以打破盟军新的进攻计划，挫败荷兰、比利时境内的盟军，扭转西线的不利局势，然后抽出兵力去东线与苏军作战。

12月中旬,德军在阿登地区集中了“B”集团军群的25个师，共25万人，火炮和迫击炮2617门、坦克和自行火炮900辆、飞机800架。这样结果使得德军在阿登地区的兵力、兵器占有很大优势。

德军受到阻止后继续调集兵力， 对巴斯托涅和斯特拉斯堡发起了一轮新的进攻，为彻底击退德军反扑，盟军由防守正式转变成为了进攻，就这样战争一直持续到1月底,德军规模最大的一次反扑被盟军彻底粉碎。



MISSION1 破冰

我们的时间总是很紧张，每次战斗并没有太多的时间停留就被派往另外一个战场，这次我们的舞台是一片被雪覆盖的地带，刚刚来到这里的我们就遇到了一场艰苦的战斗。即使身处冰天雪地但是我们仍然不觉得寒冷，因为在我们心中的熊熊怒火正在灼烧着我们炙热的胸膛。

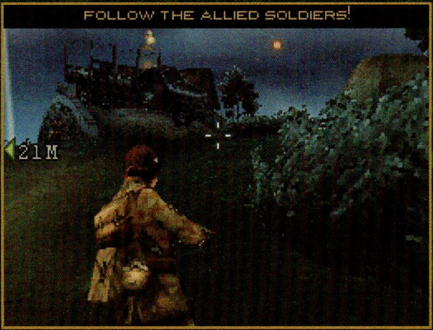
我们已经进行到了最后一个大战役，所以此关一开始就要面对敌人的连续进攻，根据据点所提示，我们要首先占领一个小山头，登上那里干掉所有的敌人后我们要使用敌人的武器攻击来自于对面的敌人。干掉敌人后会出现两辆坦克，如今这种东西基本上已经不能对我们造成威胁。消灭后继续前行我们看到了敌人的机枪炮台，一个手雷解决掉之后，我军的坦克会出现，登上坦克之后我们就要驶入敌人的驻扎地。跟随我们的吉普车一路将所有拦路的愚蠢家伙全部干掉（这里需要注意的就是一些房顶上也会出现敌人，所以大家不要只是看地面），全部消灭后我们的吉普车会突然被一些不明的袭击干掉，这时向后走在一个房子处用炮弹将其打碎，进入后会看到原来后面还有两辆坦克，不要留情地将其干掉后，我们会自动离开坦克。离开坦克后无视出现的敌军坦克，一路朝着据点前进，来到桥上我们利用桥上的机枪炮台对前方的敌人进行打击，没隔多久我军的空中支援就会出现。

跟随据点我们会来到敌人的营地，在这里一定要去据点所提示的掩体，不然的话随时都有可能会失去生命。经过这里的乱战后我们会得到反坦克火箭筒。虽然得到了这个威力很大的武器，但是任务也即将随之完成……

MISSION2 火焰风暴

身处营地之中，但是我们仍然不会感觉到轻松，并不是因为这凄美的雪，而是因为我们现在仍然处于战争之中，虽然我们绝对不会掉以轻心，但是狡猾的敌人却利用空中部队对我们进行了偷袭。

一开使就是敌人的连续空袭，不过这里并没



有据点的方位提示，我们只需要沿着系统所示，沿着左边大路一路前行即可。前行一段路程我们就会看到两军在战壕处正在进行激战，不要犹豫使用空余的机枪炮台对着对面的敌人猛攻吧！此关一开使就会给予玩家三把武器，所以当系统提示需要使用狙击步枪的时候就可以直接在武器菜单中进行选择。再用反坦克火箭筒干掉敌方的坦克之后，敌军再次对我方展开了空袭，向着山头前进，这里一定要消灭敌人的所有炮台（直接一颗手雷搞定，不用特意去杀掉里面的敌人）以及狙击部队，对于敌人的装甲运兵车也不要去管，你的队友一般会帮你干掉它们，至于坦克不要害怕直接用老办法干掉它们。这里完成之后跟随部队我们会来到战壕内部，在这里需要多注意站在战壕之上的敌人，同时还要多多利用战壕内的箱子作为你的“盾牌”，没隔多久敌人的坦克部队开始对我们进行攻击，玩家要使用反坦克火箭筒与近距离干掉坦克的技术连续对敌方的坦克进行破坏，同时跟随方位据点前进。没隔多久就会来到敌人的防御阵地前，这里消灭带有德国图标的敌人一定数量后就会提示让玩家炸掉左右两个围栏，全部炸掉后先不要前进，再干掉几个带有图标敌人后就会出现另外一个安装炸弹的提示，剩下





的任务就是一路的狂轰乱炸，一路下来后最终我们将敌人的地盘移为了平地。

MISSION3 暗红山脉

这是我们最后的战斗，这场战斗中我们会将该死的纳粹一举歼灭，鼓足我们的勇气，拿出我们的气魄，让他们看看我们的厉害。不过最后我还是要说一句：“上帝保佑”。



这是三大战役中的最后一场战斗，所以这场战斗里面综合了以往关卡的全部战术经验，一开始就是跟随战友在枪林弹雨中前进，前进到敌人的碉堡处就需要用狙击步枪干掉里面的敌人，一路前进我们会进入敌人的碉堡内部去炸毁他们，当然这次安装炸弹的并不是你而是你所一直跟随的队友。炸毁碉堡后就是一路的厮杀，在这里我们要多利用狙击步枪去攻击敌人，消灭所有的敌人后不要管下面的桥，只需要在远处消灭桥上面的敌人就可以了，因为只要你一上桥就会自动死亡。这里过了之后一路前进，我们会进行连续的一些任务，比如说炸掉碉堡啦，干掉敌人之类的，最后一关就是一个整体的推进战，要边炸掉敌人的碉堡大门边干掉里面所有的敌人，此关卡战争气氛浓厚，而且目的简单，当最终一个碉堡大门被炸开并且消灭里面所有的敌人时那么就意味着我们的战争结束了。

就这样阿登战役结束了，这场战斗中我们盟军全面赢得了胜利，但是胜利的代价却是惨重的，我们损失了八万人，其中7.7万是美国同胞。这场战斗结束之后，已经遭到了严重消弱的法西斯德军彻底丧失了反攻能力。

通关后的隐藏要素

通关后如果想要再次进行游戏就会出现第二种难度“VETRAN”，如果在这个难度的基础下



再次通过此关卡就会出现第三个难度“ELITE”，在新难度中，敌人的生命会增长，而我方则会多出两种武器，不过这两种武器则属于完全的“鸡肋”……。

联机部分

兄弟连的联机部分制作的十分有趣，分别为玩家提供了两种竞技模式，分别是不分敌我的死亡模式与2V2的团队作战模式。游戏的地图都是以前战役的精选关卡，分别有GROUNDED、THE DROP、SIEGE、ICE TOWN、HUNTED这五关，同时还可以自己设定游戏时间以及胜利人数（杀死多少个敌人即可胜利）。进入游戏后玩家可以根据自己的爱好选择盟军和德军，双方所获得武器不同，但是性能上却是相同的。游戏对战模式十分有趣，只要玩家熟悉操作自然就会乐在其中。

未能结束的战斗

这款游戏是NDS上近期难得的二战优秀游戏作品，虽然游戏中存在着一些不良的BUG，但是此游戏的优秀是不能被这些缺点所掩盖的。有了这款游戏作为成功的先列相信育碧会推出第二款相同题材的游戏，所以请大家和小菜我一同期待某天会继续玩到后续作品。

游戏无论从完成时间以及游戏内容上都显得十分具有诚意，在玩这款游戏之前请忽略掉它的容量问题，毕竟对于一款全3D而又没有音乐的游戏来说256Mbit已经完全足够了，请大家戴上耳机同时配合本攻略好好地体验一下二战时期的艰苦吧。









曾开发过射击游戏《混沌荒野(CHAOSFIELD)》以及《Radirgy》的MileStone公司于去年11月在NDS平台上推出了《坦克大站（TANK BEAT/タンクビート）》的日版，这款作品是操作坦克作战的3D动作游戏，坦克的移动、向敌人的炮击、我方战车的支援等全部是通过触控笔来进行直观的操作。游戏中有超过30种以上的坦克登场，利用WiFi连接最多可支持4位玩家同时联机对战。本作的故事剧本由著名的小说家富永浩史编写，还邀请到了日野聪、门协舞等声优为主人公们配音。 ■文责/露琪

NDS	O3 Entertainment	2007年6月1日
	RTS	1~4人/29.99美元
坦克大战		32Mb

二战期间的重装坦克悉数亮相！

基本操作

接触过FF XII RW的关应该会比较容易上手这类RTS的操作方式。在地图上分布的圆点代表着每一个作战单位，辅用颜色区分各自的势力阵营——蓝色表示由玩家搭乘的坦克，绿色表示僚机，黄色表示友军，醒目的红色则意味着敌方。控制移动的方法是以圆点为起点画射线（不是直线也可以），然后坦克就会按照画好的既定轨迹前行。按住L键（左撇子可以更改成R键）不放便会进入攻击模式，利用触摸笔旋转雷达的扇形区域搜索出敌人的所在位置，然后点击红色的圆点就能够向对方的坦克发射炮弹了。

按键	功能
方向键	上下左右拉伸地图
L	移动/攻击模式切换
Y	主副武器切换
X	作战指令切换
B	取消/返回
A	确认/重新回到地图中央
START	跳过剧情/游戏暂停
SELECT	无用



流程攻略

#1 光荣的早晨	
战斗场所	训练用山脉
限制时间	10分钟
作战目标	完成训练任务
败北条件	无

第一场战斗理所当然的是教学性质的关卡，关于操作方法前文已经有过介绍在此不作更多赘述。首先驾驶着坦克跟着长官的战车移动至河流的岸边，然后根据指示依次破坏掉河流对岸的3辆运输卡车，最后往地图的左下方移动，利用雷达的索敌功能找出实战训练的对手，把其驾驶的坦克装甲值削减到一半以下的程度即可轻松完成任务。

#2 反复无常	
战斗场所	国境附近的村落
限制时间	5分钟
作战目标	卡车抵达目的地
败北条件	Vill的坦克毁坏 卡车被破坏

一上来先在卡车附近护卫，清理掉分别从上方和右方来袭的敌人。两分钟过后卡车准备完物

资开始移动，此时应该抢先跑在卡车的前方开路，尽全力消灭埋伏于道路右边的3辆坦克障碍，让卡车安全穿越国境，不过要注意别太靠近卡车以防止阻挡行驶的情况出现。

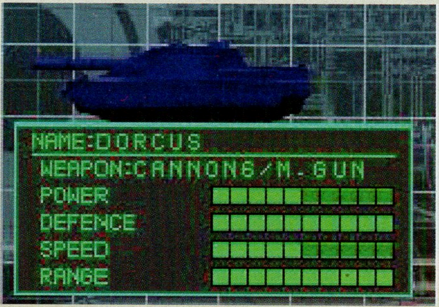


#3 加入援军	
战斗场所	东北部的山谷
限制时间	10分钟
作战目标	坦克抵达目的地
败北条件	Vill的坦克毁坏

本关的目标是脱离战线，没什么好说的，尽量避免与敌人发生正面的交火耽误时间，迅速向地图右下方移动。突围至中央地带时一辆绿色的坦克援军出现，在她的狙击掩护下才得以顺利突破对方的包围圈。

#4 同伴	
战斗场所	山谷附近
限制时间	10分钟
作战目标	全灭敌人
败北条件	Vill的坦克毁坏 敌方坦克抵达目的地

战斗开始会解说向同伴下达指令的方法，此后点击屏幕右边的黄色按钮就可以使用了。一共有4种战术指令：



攻击(一个箭头)——同伴将主动索敌并发动攻击。
支援(两个箭头)——同伴待在身边并跟随你移动。
防御(圆环标志)——同伴停下来在当前位置防卫。
手动(笔和线)——能够细微控制同伴移动的方位。

消灭掉上方的两辆坦克敌人会改变思路试图从右路强行突破，阻止后向回撤的同时解决上方的最后一辆坦克，战斗结束。

#5 复仇女神	
战斗场所	小规模军队阵营
限制时间	10分钟
作战目标	压制敌人
败北条件	Vill的坦克毁坏 僚机的坦克毁坏

一直向上前进顺便收拾掉道路两旁的杂兵，突入至阵营的最深处时敌方的王牌机师会赶过来增援，最好不要与其过分纠缠。还好作战目标并不是击倒他，只要消灭躲藏在左边的坦克就能顺利过关。

#6 新的武装	
战斗场所	东部国境线
限制时间	5分钟
作战目标	摧毁敌方的护卫坦克
败北条件	Vill的坦克毁坏 卡车逃离或者被破坏

敌方的武装卡车共配备有两辆护卫专用的坦克，它们会不顾一切地奋力朝着右上的方向迅速逃跑，因此作战开始前选择机动性高的坦克出击相对来说比较容易进行追击和阻截。此外下方还会出现一辆敌人坦克的增援，来不及解决的话就直接无视好了。

#7 纠缠	
战斗场所	圆形竞技场地带
限制时间	10分钟
作战目标	战地指挥车成功撤退
败北条件	Vill的坦克毁坏 战地指挥车被破坏

地图上显示的黄点就是我方的战地指挥车。刚开始的时候战地指挥车会先在周围试探性地探寻附近有没有敌人的埋伏，所以最好能确保和僚机一前一后地跟随护卫。消灭掉前来偷袭的两辆坦克后战地指挥车会向地图右下方移动，中途更将遭遇到3辆敌方坦克的围攻，应让主角吸引火力再逐个击破。

#8 家人	
战斗场所	峡谷
限制时间	10分钟
作战目标	击破敌方队长
败北条件	Vill的坦克毁坏 僚机的坦克毁坏

敌方的指挥官位于地图左上方会主动出击，靠近时触发剧情，原来她竟然是我方机师Lynn的亲姐姐Rudia。Rudia驾驶的坦克移动速度非常快，容易被她引诱至另一侧的敌阵当中，不过只要将其装甲值削减到很低的程度即可获胜。



#9 追击	
战斗场所	峡谷附近
限制时间	10分钟
作战目标	击破敌方队长
败北条件	Vill的坦克毁坏 僚机的坦克毁坏

Lynn为了再一次见到姐姐而只身一人深入敌方。本关应该派遣机动性较高的坦克尽快与她合流，然后迅速清理掉周围的3个杂兵再集中火力对付Rudia。在Lynn装甲值损伤较大的情况下，应利用高机动性吸引敌方火力让她得到喘息之机。

#10 遭遇	
战斗场所	郊区
限制时间	10分钟
作战目标	击破敌方队长或者全灭敌人
败北条件	Vill的坦克毁坏

敌人的数量众多且分布较散，很多都隐藏在地图上方的城巷内，需要耐下性子搜索才能够找出全部。本关的另一个特点是有许多掩体，导致敌我双方在巷战中受到一定的制约，无法很好地瞄准目标展开进攻，须稍加留意。



#11 行动	
战斗场所	反抗游击队的营地
限制时间	5分钟
作战目标	时间结束或者摧毁敌方9辆坦克
败北条件	敌方侵入3辆坦克

敌人会分成两路试图从上方和右方进入营地，尤其以右方过来的居多。两分钟以后Lynn作为增援登场，可以用指令把她派往上方协同防守。选择主动出击还是等时间到全凭个人喜好而定，相对来说前者的条件更容易达成。

#12 地下	
战斗场所	矿路
限制时间	4分钟
作战目标	坦克抵达目的地
败北条件	Vill或僚机的坦克毁坏 时间结束

本关的作战时间仅有短短的4分钟，因此一定要派遣机动性最高的坦克出击。寻找出最短的路线一路上行，也不必理会埋伏着的杂兵干扰，当然要是对自己操作技术有信心的话，可以顺道一并清理路上遇到的敌人，从时间上来说是游刃有余的。



#13 突围	
战斗场所	军事要塞
限制时间	10分钟
作战目标	全灭敌人
败北条件	Vill的坦克毁坏 僚机的坦克毁坏

敌人龟缩在要塞里面不敢正面出击，需要一个一个地找出并消灭干净。要塞外墙上设置的3个炮台射程较远很是麻烦，应该优先收拾掉再进入要塞。右边深处躲藏着几台坦克，发现后采取前后夹击的打法便不难解决。



#14 逃亡	
战斗场所	军事要塞
限制时间	10分钟
作战目标	全灭敌人
败北条件	Vill的坦克毁坏

这次又换回敌人反包围我方了，与上关有所区别的是，主动出击才能获得最后的胜利。右下角共有3拨敌方的增援，每次都是两辆坦克，采用边打边退的战术较为稳妥。剩下来只要解决掉要塞门口的那辆坦克就可以顺利过关。

#15 姐妹	
战斗场所	武器仓库
限制时间	10分钟
作战目标	击破敌方队长
败北条件	Vill的坦克毁坏 僚机的坦克毁坏

迫于不同的立场，亲生姐妹俩又一次在战场上兵刃相向。刚开始直上先行对付Rudia的副官，接着收拾掉右边的一辆坦克，然后就可以集中火力攻击Rudia了。她的坦克首次加装有镭射激光炮，威力远超榴弹发射器造成的伤害，须小心回避。

#16 曝光	
战斗场所	通道入口
限制时间	5分钟
作战目标	全灭敌人
败北条件	Vill的坦克毁坏

本关的地图很特殊，雷达上无法显示敌方的具体坐标，因此要靠目测距离来进行攻击很是棘手。这里推荐派遣前端带钻头的坦克出场，它的射程虽然最短只有1格而已，不过速度也是最快，并且一旦靠近对手就能发挥出格斗武器的原本价值，轻松收拾掉敌人的4辆坦克后战斗结束。

#17 危急	
战斗场所	河岸
限制时间	10分钟
作战目标	摧毁河上的炮艇
败北条件	Vill的坦克毁坏

炮艇处于右上方处的河道，需要绕过两座断桥才能抵达。沿途前进顺便消灭了4辆坦克，靠近炮艇后对岸出现敌人增援，射程够不着的话可以不必理会。炮艇的装甲值非常皮实，榴弹装填的速度也比较快，集合僚机的火力向其猛烈轰击吧。



#18 闪击	
战斗场所	川路
限制时间	10分钟
作战目标	破坏自动火炮
败北条件	Vill的坦克毁坏

敌方又在山道上配备了自动火炮，一共有4台，分别设置于地图的中央和右下方地带。这些炮台的特点是对进入射程范围内的敌人自动瞄准锁定后攻击，因此只要派遣射程最长的坦克出战，待在其索敌距离外实施狙击就能够确保万无一失。

#19 偷袭	
战斗场所	湿地
限制时间	10分钟
作战目标	摧毁敌方9辆坦克
败北条件	Vill的坦克毁坏 僚机的坦克毁坏

敌人的坦克安装了特殊适应性的履带，因此可以自如地在湿地内移动，而我方则只能停留在外围的草地上对来犯的对手予以还击。敌人会从四面的各个方向袭击，进攻间隔的频率也相当之快，需要多加留意僚机装甲的耐久值进行有效援护。

#20 进入首都	
战斗场所	首都
限制时间	10分钟
作战目标	摧毁敌人9辆坦克或者击破敌方队长
败北条件	Vill的坦克毁坏

敌人在首都内摆好死守的架势等待我方的强行突破，消灭掉初期的5辆坦克后敌方队长出现，不过实力颇为一般。此外在其身旁的左右还有两辆坦克作为援护，若想速战速决的话只要集中火力优先进攻带有队长标志的红色坦克即可。



#21 根源	
战斗场所	铁路交叉口
限制时间	5分钟
作战目标	破坏机车
败北条件	Vill的坦克毁坏 机车逃离

机车一共有4节，后面两节连着护卫坦克。它会朝着铁轨的右方笔直行驶，一旦加起速来就很难再追赶得上，其实只要不断攻击其头部就可以减慢机车的前进速度。至于后面挂着的两节坦克，走走停停的命中率犹如摆设一般的车厢存在根本勿需理会。

#22 决斗	
战斗场所	铁路交叉口
限制时间	5分钟
作战目标	摧毁敌人的坦克
败北条件	Vill的坦克毁坏

Cruise不愧是敌方的王牌机师，无论在细微操作还是战术意识上都与以前交过手的杂兵截然不同。由于是单挑关的缘故，要充分利用没有干扰的优势在中央地带与其耐心周旋，并趁着回避的间隙先用机枪牵制住对方，再发射主炮进行还击。如此4、5个回合下来就能够成功击破Cruise。

#23 将军的要塞	
战斗场所	司令部
限制时间	15分钟
作战目标	摧毁13辆坦克
败北条件	Vill的坦克毁坏

敌方开始将新型武器批量投入战场收集数据情报，也就是之前看到的把镭射激光炮加装在坦克顶端，这种武器的威力非常大射程也很广，一旦被命中装甲和信心都会下降不少。相对的，它本身的局限之处是只能进行直线攻击，故而采取迂回接近的战术可以有效提高回避率，然后一鼓作气猛攻过去就能顺利拿下本关。

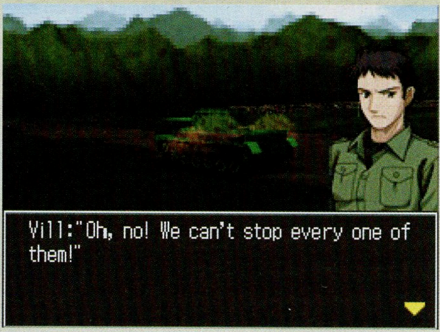
#24 野望的破灭	
战斗场所	司令部
限制时间	10分钟
作战目标	击破敌方boss
败北条件	Vill的坦克毁坏

Boss的坦克极为巨型，千万不要靠近否则会被挤压导致一击必杀的后果。移动力低下和炮弹装填速度过慢是它非常明显的两大弱点，另外还可以借助地形的高台优势进行狙击；这样一来避免boss接近形成必杀的威胁，二来利用高低差便不难回避掉镭射激光的射击，接下来只要耐心磨掉其过厚的装甲值就能取得最终的胜利。之后迎来完满的通关结局。

武器解说

—— M.GUN ——

标准口径的机枪，威力小不过子弹的装填速度非常快，很适合牵制住机动性高但装甲值相对比较薄弱的敌人，也可以用来狙击在空中飞行的



作战单位。基本的思路是在主炮装填过程中用机枪扫射以借此扰乱对方的进攻节奏，然后用密集的加农炮或者导弹一举击溃敌人。

—— HM.GUN ——

大口径的机枪，威力比M.GUN要更大一些，除此以外的其它性能相同。

CANNON○(1～6)

加农炮，坦克的主武器。待在对手的不远处，对移动中的敌人预测其运行路线、或者攻击停止不动的对手时效果会比较理想。后面的数字越大就表示威力越高，射程也越远，当然相应的装填速度就越迟缓。炮弹的轨道近似于一条直线，容易被山丘或土坡等障碍物所阻挡，因此要多加留意周围的地形。

—— MISSILE○(1) ——

导弹，威力较低但是锁定目标后可以连续发射若干枚一齐出去，对付空中飞行的对手时效果最好，一定程度上能够起到逆转当前局势的作用。敌人进入攻击范围内后，横轴移动的同时发动偷袭是保障安全和稳妥的做法。射程很远，最短的射程也很长，要把握好距离的远近再进行射击。

—— ROCKET○(1～2) ——

火箭炮，和导弹的性能很类似可是不能够作出连续发射的攻击。以此换来的代价是炮弹装填速度的些许提升，威力也非常高。

—— L-CANNON○(1) ——

长距离炮，比加农炮6型的射程还要远不过威力并不理想，炮弹的轨道能够穿越山坡等障碍物是其最显著的特征。另外要特别注意的是射程的有效距离跟导弹一样长，无法攻击到位于自身附近处的敌人。

—— LASER ——

激光炮，威力最高的专用兵器，拥有可以一击就直接摧毁普通坦克的恐怖效果。此外无视新兵跟老手之间的实力差异，射程贯通至看不见的地方也只有激光炮能够办到。

逃跑的时候要从激光炮射来的方向推断出敌人的大体位置，然后沿着水平的横轴撤退保险系数会加大不少。激光炮的装填速度令人意外得相当之快，必须趁其攻击落空的间隙做好赌上性命的觉悟方才有机会击倒对方。

—— DRILL ——

钻头，这个家伙的威力也颇高，而且也是唯一一种只能攻击邻接状态的敌人的武器。

心得技巧

游戏没有2周目的设定。每一关结束之后都会显示本场战斗的总体评价，从高到低分为S、A、B、C、D共5个档次，累积一定数量的高等级评价不仅可以获取新的坦克，还能够增加游戏选项里坦克事典（Tank Library）的收集完成度。影响过关评价的条件包括所用时间及敌我双方的损坏率等因素，想要获得比较高的评价就要尽可能快地完成作战目标，在有限的时间内减少自身损伤并给予敌人猛烈的打击。战斗中按START键可以随时查看关卡信息（Stage Info），其中列出了敌我双方的初期配置，记住的话能够节省下不少时间。特别是在少数几个抵达目的地的关卡，无视杂兵的干扰走最短的捷径路线就能轻松取得S级评价；击破敌方队长的关卡也可以采取类似的战术，集中僚机的火力直接攻击红色坦克以缩短任务所有时间。

在战场上千万不要站着不动当练习用活靶子，一旦敌人发现你的所在地后就会立刻发射榴弹过来，命中刚才待过位置的几率高达100%。不过由于是抛物线轨迹的攻击，炮弹落下的过程需要花费少许时间，所以总是保持移动的状态才能够很好地进行闪躲；换成攻击也是一样，需要先行预判敌人的移动方向，往其稍前点的位置发射榴弹会显著提升命中率。回避是最原始也是最有效降低无谓消耗的办法，而影响这个的关键点就在于坦克移动的速度。火力和装甲值较高的坦克在速度上很吃亏，虽然安全系数有保障可却很难获得高级评价，因此最好以速度值衡量坦克作为出战的最优先指标。这里推荐使用第13关之后入手的装甲车在挑战模式（Skirmish Mode）里赚取高评价，它的火力虽然最低仅有一格而已，但好在移动速度和弹药装填速度都比较令人满意，并且也是唯一的一台能够连续发射导弹的机体，全部命中的话造成的伤害量将会相当可观。



NDS	Torus Games	2006年11月14日
	ACT	1~2人/29.99美元
蜘蛛人：纽约战场		64MB

操作方法

Goblin：十字键控制方向，A键普通攻击，B键跳跃，Y键摔投攻击，X键特殊动作，L键切换特殊攻击方式，R键消耗能量的特殊攻击。

蜘蛛人：十字键控制方向，A键拳头攻击，B键条约，Y键脚踢攻击，X键特殊动作，L键闪避动作，R键喷射蜘蛛丝。

模式介绍

游戏里分角色不同，完成的目标也有不同。在Goblin的场合下，基本上就是消灭场景人物或者特定设施。而其次登场的蜘蛛人，除了有时需要修补Goblin破坏掉的设施或者帮助某些陷入困境中的普通居民外，也是消灭掉场景中的敌人便可完成任务。最后，每个主场景结束后还有主角蜘蛛人和敌方首领的BOSS战。



▲蛛蛛侠系列游戏尽管水平参差不齐，但对漫画迷来说还是有着致命的吸引力，本作也不能错过。

作为神奇漫画公司目前风头最劲的卡通角色——蜘蛛人，搭乘系列电影在银幕上热映的顺风，在登陆各个电视主机手上掌机后，再次降临任天堂DS。

既然游戏副标题为“纽约战场”，那么游戏中的主要场景中的大部分舞台也都是纽约街景，里面包括了像是军事基地、科研所、废弃工场等，蜘蛛人对头经常出现的地方。

也许原漫画中的大侠总是喜欢用拳脚解决问题，这样大部分蜘蛛人游戏的类型就都变成了动作类游戏。本作中的大侠也没有例外，除了在城市里解决掉捣乱分子、帮助陷入困境中的普通居民，还要使用蜘蛛丝在空中飞来飞去做各种高难杂耍动作。

游戏的一大特点就是玩家使用两名角色“同时”游戏。在每个场景中，先使用漫画中著名的坏人the Green Goblin破坏某个基地，打败几个无辜的保安，然后逃出生天。之后轮到蜘蛛大侠登场，他会修补Goblin破坏的设施，消灭几个捣乱的混蛋，顺便再救几个被围困的居民，最后追上Goblin来一场各个场景最后都会出现的首领战。

游戏内容不多，过程很短。喜欢原著漫画的朋友只需花掉不到一个下午，动作高手也许用不上几个的时间就可以实现完美通关。



攻略介绍

游戏流程短，没有难点，如果实在有找不到的机关可以原路返回，重新寻找。或者，可以在没有地方可走的地方向上方跳跃攀爬，这样就可以找到前进的方向和过关机关了。

使用触摸屏幕帮助陷入困境中的普通居民——游戏里面有很多需要使用触摸屏后才能做出动作的设定，比如被汽车压住的行人，即将倒塌的建筑物承重墙等，遇到这些都可以通过敲击触摸屏幕来完成。

Goblin的能量——使用Goblin的特殊能力需要消耗黄色能量，这些能量可以通过消灭敌人和在地上获得而得到补充。特殊能量分三种，



包括可以向三个方向发射和对敌人单体造成最大伤害的火球。

蜘蛛人的蜘蛛丝——在纽约的城市里跳跃腾空、飞来荡去的时候不会消耗蜘蛛丝，但是在站立不动时，使用蜘蛛丝在建筑物里爬上爬下和使用蜘蛛丝对敌人做出捆绑攻击的时候，这时都是需要消耗蜘蛛丝的。蜘蛛人得到蜘蛛丝的方式和Goblin得到能量的方式一样，通常在打倒敌人后或者在地面直接获得。

使用L键让蜘蛛人做出前闪避动作——这可以说是游戏中唯一的战斗技巧了。除了可以使用L键躲避前方的火焰等障碍物，有时也可以躲避敌人发动的正面攻击。在首领战中，闪避也许可以发挥些许的作用。

蜘蛛人的拳脚组合攻击——搭配拳脚攻击可以对敌人造成巨大伤害。单独使用拳或者脚都可以对敌攻击，但是这种攻击不但伤害有限而且浪费时间，当屏幕里同时出现两名需要解救的普通居民的时候就更可以体现出快速战斗的重要性了。通过蜘蛛人灵巧的身体，他可以做出各种拳脚组合攻击招式，并在短时间内消灭掉敌人。拳脚组合技能没有绝对的设定，玩家可以通过自己的练习找到一套自己喜欢使用的动作套路。在游戏的继续过程中，玩家还会发现拳脚在特定的按键频率下还会做出上勾拳和使用双腿突进攻击的攻击动作。

Goblin的摔投攻击——使用Y键Goblin可以抓住旁边的敌人进行摔投攻击，对抓住的人能够使用持续伤害攻击。当左右都出现敌人或者对面出现多个敌人时，Goblin可以抓住最近的一名敌人，然后使用摔投的动作攻击身后或者对面的多个敌人。注意，Goblin只有一种使用拳头近身攻击的方式，因此他就不像蜘蛛人一样有拳脚组合的攻击方式。

寻找目标——此处单指的是蜘蛛人在完成任务时遇到的问题。没错，蜘蛛人在空中使用蜘蛛丝在混凝土大厦之间穿梭是件非常酷的事，可是玩家也需要注意一下这些建筑物下面的东西。有些敌人专门喜欢藏在建筑物柱子的后面，只有在蜘蛛人靠近后敌人才会走出来，因此不易发现。

心得

如同鸡肋一样的触摸屏操作——当蜘蛛人遇到被汽车压倒的普通居民或者即将坍塌的支柱的时候，通过上屏幕提示按动X键，然后可以使用触摸屏操作完成动作。可是，在游戏的实际操作里能发现像是这种使用触摸屏操作的时候非常的麻烦。当你手捧掌机正在游戏的时候，一旦出现触摸提示便需要把DS放到桌子上面好要进行敲击，因为这种动作需要非常快的频率，普通的手捧姿势是很难做得出来的。此外，还让人感觉这种操作只不过是游戏开发商为了使用触摸功能而硬添加上去的功能，丝毫无法让人感觉到任何新意。使用触摸屏幕来操纵蜘蛛人行动这种方式才应该是制作公司应该考虑的。

也许游戏制作人根本就没有体会过急性子人的心情——比如游戏的提示告诉你在这个场景里面要消灭掉6个暴徒，拯救7个居民，扑灭8处火灾的时候，你要耐心地从下到上（或者从上到下），从大楼内部到外部（或者从内部到外部），慢慢地寻找目标。当玩家消灭5个暴徒，拯救7个居民，扑灭8处火灾后发现还有1个暴徒没有消灭，这样你玩家就会再次回到大楼里面仔细寻找一遍，然后两遍，三遍，当你抓狂想要摔开掌机的时候，偶然发现最后那个混蛋就躲在大楼里最下面的车库里。有的时候，你也许会觉得是在玩PUZ，而不是ACT。

■文责/小死神







本作是EA推出的首款中文PSP游戏，让玩家可以随时随地体验与自己心爱的宠物玩耍的乐趣。游戏中玩家可以自行在名猫名狗选择自己喜爱的类型，还可以随意搭配不同的身体和头部，创造出只属于自己的新品种。除了外貌还可以选择宠物的性格，宠物的性格将会对宠物的社交产生影响。

虽然是电子宠物，但照顾起来与现实无异，既要教育它们还要陪它们散步，偶尔还要买些玩具或是行头给它们。宠物们有时也会发些小脾气，如何应对就看玩家自己了。虽说本作是中/英双语版，但想玩到中文也不是那么简单的，只要玩家的PSP系统语言不是中文就一概默认为英语，想玩到中文的朋友需要把自己的PSP打上中文补丁才行（做人要厚道啊！）。

本作有详细的新手指导模式，模式里包含了5个内容：基本控制、近接控制、宠物、城镇、家庭与职业，每个模式都可以训练玩家不同情况下的控制与操作。而且每一步都有详细的中文指导，对中国的玩家来说真是大大的福音啊！

■文责/小升

PSP	厂商：Electronic Arts	2006.12.24
	SLG	1人/39.99美元
模拟人生2宠物当家		289k

操作介绍	
△	取消行动
□	查看角色心情量表（感叹号）/查看任务/查看信息
○	更换角色（也可更换到宠物身上），更换的角色头上会出现绿色光标
×	与人物、宠物、物品互动菜单/确定
摇杆	移动角色
L	暂停游戏
L+摇杆	跑步
R+摇杆	转动视角
方向键上	查看角色各项数值
方向键左	角色的各项需要和数值槽，当一项数值槽下降到低位时就要做相应的活动，如果玩家不主动做角色会自动执行活动，比如需要睡觉。
方向键右	当前活动，按住□键显示相应的信息
START	个人咨询：方向键左表示的角色数值可以在此查看详细信息 家庭清单：宠物用具与家具 翻修：翻修房屋 购买清单：进行购物 社区：回到家庭选择画面 宠物当家问与答：解答所有有关游戏的内容 游戏选项：存储游戏/推出游戏/存档管理 选择家庭：游戏一开始时可以在5个家庭中进行选择，其中有两个是空着的，在此可以进行自定义设定，角色和宠物都可以随自己喜欢进行设定。



角色自定义

可以选择家庭成员的性别、外貌等，设定十分详细。脸型，身体都可以随玩家自己的喜好进行设定，你可以把角色设计成一个摇滚青年，也可以设计成一个乖乖仔，如果你的想法够大胆的话设计出一个穿正装留前卫发型的角色也完全可以。在现实中或许你不敢留某种发型穿某种服装，但在这里完全OK。角色的性格星座也由玩家设定,这对日后的社交等活动有不小的影响。



宠物设定

本作初始有14种名猫和14种名狗供玩家选择，你可以从中挑选出自己中意的类型，也可以自己定义出完全属于你自己的宠物。见过虎斑狗吗？没有吧，但是这里有。见过奶牛猫吗？也没有吧，但是这里还有。你可以随心所欲地创造自己喜欢的宠物，大到体型小到毛皮种类，甚至宠物的性格都全部由你一手决定。胆小而傲慢的猫咪，野性十足而优雅的狗狗，在《模拟人生・宠物当家》中没有不存在的宠物。顺便提一句，可以选择的宠物品种中居然还有外星猫狗和机器猫狗，试想一下，如果看到自己饲养的宠物是一只长着胖胖的脑袋但身子确实机器的猫或狗是多么有趣啊。只是不知道会有多少玩家喜欢这样的“异形”，如果在现实中带着这种宠物上街你所赢得的回头率应该不下２００％吧。现在，大家来发挥自己的想像，亲手培育出只属于你自己的猫猫狗狗吧！。





与宠物交流

走到宠物身边按下×键就可以与宠物交流。在这里可以与它们玩耍或是教授它们技巧。摸摸肚皮挠挠痒，让宠物感受你对它的喜爱关心；可以装死看看你的宠物是否会担心你；还可以教授它们诸如躺下、握手等多种技巧。如果玩家把宠物的聪明度设置得高的话它们很快就能学会，学会之后可以随时随地让自己的宠物展现技巧，成功之后还要对它们进行鼓励。在交流时角色和宠物的头上都会出现一个竖槽，交流成功的话比如宠物学会某种技巧或是对玩家的行动表示高兴时竖槽就会长，可以增加角色与宠物之间的亲密点数。不过在猫咪或狗狗犯错时，比如猫咪在沙发上磨爪子，狗狗打翻垃圾桶时，一定要严厉地训斥它们，否则养成习惯后很难纠正啊。



角色的生活

虽然本作的主角是宠物，但是角色个人的生活也是很重要的，如果角色出现什么问题宠物也会受到牵连的对吧。下面为大家介绍角色的生活状态数值。每项数值都用一个竖槽来表示，当竖槽降低到一定程度时就需要进行相应的行动。增加数值的方式有很多，不必只拘泥一种形式，比如清洁度，可以洗手可以洗澡，多多亲身体会，把游戏角色的一切全部当成自己，培养出一个合格的主人，这样一来不仅你的宠物可以过上舒适的日子，自己作为一个合格的社会人也是很有面子的哦。

方向键左表示的内容	
社交	玩家需要让角色多多与他人交流，否则就会变得孤僻。
如厕	这个就不用说了吧，人生最最重要的最最不可少的事情之一(本作的角色如厕时都不脱裤子)。
卫生	要注意时时清洁自己的身体！这点上人与动物还是有本质区别的。洗澡或洗手都行。
饥饿	人是铁饭是钢，一顿不吃饿得慌。亏待什么都不能亏待自己的肚子。冰箱里都是吃的,别客气。
娱乐	听听歌啊玩玩游戏啊缓解一下心情也是必要的，生活一定要多姿多彩。
精力	好吃不如饺子舒服不如倒着。累了就睡吧。如果不睡走路都会摇晃，而且到一定程度后角色会随便躺在地上就睡，很难看啊。睡觉时时间会加快。（本作中角色睡觉的动作很夸张，无论男女，你还可以强行叫醒他们，不过会引来很大的牢骚哦）。
舒适	房间脏了要打扫，有好的环境才有好的生活啊。。
房间	觉得现在的装饰不满意？装修吧，当然是要钱的。



方向键上表示的内容

这里有烹饪、技工、魅力、体能、逻辑、创造、清洁7个选项，玩家可以通过让角色进行诸如做饭、锻练等行动来增加这些内容的点数，当点数提高到一定程度后玩家就可以让角色做更多的事情，烹饪提高了可以去当厨师，技工提高了可以去当专业技师，具体内容可以在START菜单里的个人资讯里查看。

方向键右表示的内容

这里的内容会时时变化，便是玩家当前需要进行的行动。如果玩家是自定义家庭的话游戏刚开始时一般都是购买装饰植物、获得新的朋友、找工作、训练宠物这4个内容。完成不同的内容会增加不同的点数。加油吧，赚钱很重要，否则挨饿就不只是自己了，让宠物挨饿可是犯法的，而且也没有哪个宠物喜欢总是让自己挨饿的主人。



与宠物的关系

宠物与玩家的关系大致分为相识、朋友、好朋友三个级别。玩家可以通过与宠物玩耍、教授技巧或是喂食来增加与宠物的亲密点数。记住一定要让点数保持在40以上，越多越好。否则当你接近宠物时它的头上会出现一个图标——你的脸被一个横杠从中间穿过。这表示它在拒绝你，我想没有谁希望被自己的宠物拒绝自己吧。

通常画面显示：叹号表示玩家的心情，劳累等情况下心情值就会降低，此时一定要通过听音乐或是玩游戏等方式来缓解。左下角是目前拥有金钱数，旁边是日期时间。



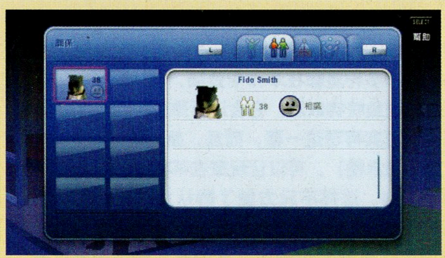
START菜单

本作的主要游戏菜单,在这里可以查看所有有关游戏的内容,按下SELECT键可以查看“帮助”。

个人资讯：在这里可以查看当前需要进行的工作/与宠物的关系/工作状态（失业或是具体工作内容）/技能/个人（星座、性格）/对家庭的期望（房屋的类型）/个人综合状态。

家庭清单：在这里可以查看当前给宠物或是自己的食物/食物储备/其它物件。

翻修：初期只能进行墙壁与地板的整修，具体弄成什么样就看玩家喜好了。不过前提是要有钱，所以赶快找份工作吧。



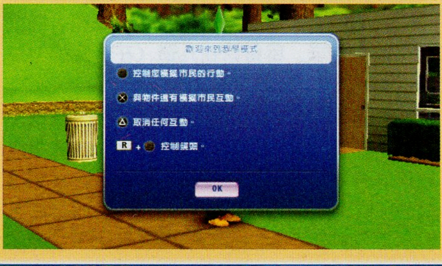
购买清单：在这里购买家居与宠物用品。有三种排序方式——按风格排列、按房间排列、按形态排列，每种排列内都会有不同的物品存在。整个家居环境都可以按自己的喜好进行设计。

社区：返回家庭选择画面。

宠物当家问与答：在这里可以查询一切与游戏有关的内容。游戏进行当中可以时时查询，对角色的成长有相当的好处。

游戏心得

玩家找工作时只需拿起报纸选择“找工作”即可。这是赚钱最重要的途径之一。有了钱才能做想做的事啊。宠物的头上有时会出现图标，表示它们所希望的内容，玩家要时时注意它们是不是饿了或是想要一张舒适的床，一定要满足它们啊，否则宠物对你的好感度会下降的。训练宠物时一定要耐心，如果宠物出现抵抗情绪就不好了。宠物们还有“遗传基因”，你可以以此创造出新品种的猫狗，腊肠圣伯纳，折耳加菲猫，随你喜欢。除了上述这些，你还可以为自己的宠物找一份工作，主要有三种，演艺、保卫和服务行业，当然对宠物的品种也有要求，你不可能让一只小猫去当博物馆的保安吧。而且猫猫狗狗们的工作能力与玩家平时的训练培养也有着密不可分的关系，宠物就像小孩子，放任不管也会走上弯路（犯罪行为除外），如果你心爱的宠物在工作中出现重大失误你丢的可就不只是面子了，对宠物的心理也会造成伤害。一个人生活怎么样都可以，但与宠物一起生活可就 没那么简单了，有时候比和别人一



起生活还要费时费力。饲养宠物对于培养一个人的责任心以及品质都有很大的帮助，在游戏中可以随时放弃，但现实中就不行了，想饲养宠物的朋友就先用本作来体验一下与宠物朝夕相处的生活，之后再饲养自己的宠物也不错，记住，宠物最需要的就是有人陪伴，如果你没有时间最好还是不要养宠物了，总是把它们自己扔在家里它们也会出现心理问题，比如咬坏你的衣服和鞋，抓坏你的沙发等等，此时不要训斥它们，要知道这是由你的错误导致的。最后再重申一点，宠物就是小孩子！

PSP独有内容

众所周知《模拟人生·宠物当家》除了PSP版还有PC版，但是二者的内容有所不同哦。主要的不同有三种：1.你可以随意带宠物到附近的公园去散步，也可以带着宠物到宠物聚集的中央公园去玩，在那里看着自己的宠物和其它动物追逐玩耍是很有意思的一件事。2.你可以到城镇中心去参加聚会，让自己的人脉广阔起来，这可是多结交朋友的大好机会啊！3.为宠物添置行头。只有玩家自己天天打扮是不公平的，为你的小狗来副前卫的墨镜，为你的小猫来顶时尚的帽子，让你的宠物成为街上回头率最高的那个吧。



评论

本作继承了《模拟人生》系列一贯的风格，让玩家体验完全由自己决定的人生，可以随时随地的与宠物交流。不过在前言中提到，虽然是中文版，但是如果玩家的系统不是中文的话游戏会自动设置现实英语，这实在是太不厚道了！EA怎么就不能加个中文包进去呢，好在打个补丁就行了。还有一点必需要提，就是本作的读盘时间，实在是太“快”了，有时候“快”得让人怀疑是不是已经死机了。总的来说本作还是一款非常不错的休闲游戏，尤其是对那些家中不能饲养宠物的玩家来说，体验一下与各色猫狗共同生活是非常不错的。



■文责/小升

NDS
STAR FISH 2007.4.26
体育竞技SPG 1-4人/5040日元
超级黑巴斯——垂钓北半球 128M

这次的超级黑巴斯舞台是北半球的8个国家，近30个场景，除了黑鲈（Black-bass）之外，还有世界各地的20多种鱼都在本作中登场，利用飞钓的方法，巧妙地使鱼咬钩以后，它会进行殊死挣扎，3D的游戏画面将真实再现这一幕。而且，新功能“Livewell”（放鱼的水槽），可以让玩家在3D画面中，慢慢欣赏囊中之物。这样不只方便了辨认鱼的尺寸和种类，还可以看它在水槽中游来游去，上窜下跳。本游戏共有30个剧本，其中有六场是国际比赛，只有打通前面的剧本以后，才能进入之后的剧本，不能跳跃进行，六大比赛采取单循环，要想进入下一轮，必须在本轮入围。



在手中实现钓鱼大师的梦想吧!!!

系统介绍

START之后： 横向五个选项依次是游戏再开，游戏新开，通信对战，观看成果，系统设置。

进入游戏： 下方分屏幕左侧的六个选项分别是说明、鱼饵、方向、地图、暂停、甩竿（选择甩竿后，再选择甩竿角度）；右侧是甩竿力度。

按B退出时： 下方出现四个选项,依次是：问号、说明和提示,放鱼的鱼槽,储存记录,结束游戏。

游戏操作

A	决定力量；甩竿。
B	取消；确定目标鱼后，收杆。
X	换饵
左右键、A	晃动鱼饵,收线(左右键是左右摆动并同时收线,A键是径直收线)
上下键或触摸屏	在鱼咬钩后，溜鱼，收杆





游戏攻略

一些钓鱼相关规定:

在规定鱼种外和未达到规定重量的鱼将被强制放生，放鱼的鱼槽最多只能放3条鱼，如果多于此数，采取优胜劣汰。

钓鱼的基本方法:

1甩竿： 进入垂钓画面后，首先选择鱼饵，确定鱼饵后，甩竿，尽量可劲儿造（在右侧的力量槽最满时，按A）。

2找鱼： 鱼饵入水后，轻点左右键或者A收线，这时一定要轻点左右或A键，以免收线太快错过鱼群，当鱼饵有反应，变成惊叹号时，目标鱼被锁定停止不动（并不是游戏的BUG），记住主机下方分屏中，右上角的距离显示，这时按B收



杆；如果没找到鱼，要果断收杆，再次甩竿。有时，目标鱼不会静止不动而是直接进入咬钩步骤，所以也无需重新甩竿。

3诱鱼上钩：按照目标鱼的距离，使用相应的力量再次甩竿，如果距离合适，被锁定的目标鱼会活动，鱼饵显示会变成红心，这时要轻按左右键或A键，调整鱼饵，保证鱼饵能引起目标鱼的注意，当鱼咬钩时，鱼饵显示为双惊叹号，并伴有屏幕闪烁，抓住机会，按上下键，屏幕如果出现“HIT”，就是钩住鱼了，如没显示，变成红心就是脱钩了。

4收线溜鱼：当钩住鱼，屏幕显示“HIT”后，下方分屏幕的右面会出现能量槽，中线以上是蓝色，以下是红色，上方的蓝颜色表示鱼线承受的力度，不受控制，蓝色越多越有利，主要是用上下键或触摸屏调整能量槽下方的红颜色，注意收放线的程度，当中心线下方的红线超过两格时要适当放线，保持与中心线接近的最短状态，这样鱼线会越来越短，直至最后将鱼钓上岸。

技巧：甩杆时尽量远，这样可以一目了然这段距离内的水面上有没有鱼，水面有鱼的话赶快换青蛙饵或漏斗饵钓，这样可以节省时间；一般来说胖鱼饵比较通用；鱼咬钩后不要用大力按下键收线，要轻轻点击。

关于鱼饵：

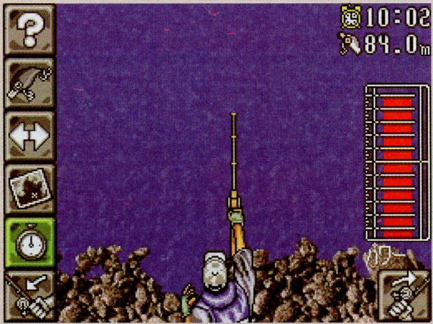
不管是游戏，还是实际的钓鱼竞技中，鱼饵的选择都是非常重要的一环，不同的鱼，由于所处的环境和生活方式，它们喜欢的鱼饵也不一样，总之，鱼饵与对象鱼是对应的。

鱼饵入水后，如果接近对应的对象鱼，鱼饵所在分屏幕的上方，会出现鱼饵的状态显示，如果鱼饵范围内没有鱼，或者出现的鱼与鱼饵不对应，就不会有任何显示；鱼饵的状态有4种显示，分别是问号（？）、惊叹号（！）、红心、双惊叹号（！！）。

问号(?)	表示附近有鱼饵对应的对象鱼，但不在范围内。
惊叹号(!)	表示确定范围内的目标鱼。
红心	表示目标鱼已经发现鱼饵。
双惊叹号(!!)	鱼咬饵。

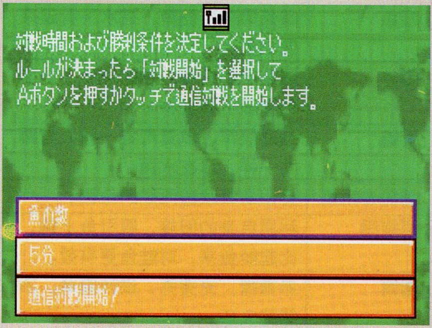
鱼饵	
第一排	胖鱼、蚯蚓、海藻、瘦鱼、漏斗
第二排	青蛙、鲈钓专用饵、回旋饵、素饵

胖鱼	圆圆、胖胖的鱼形假饵，有噪音装置，可以在水中模仿小鱼受伤的声音。
蚯蚓	身体不重，可以在水中游动。
海藻	模拟海藻的无重力触须的一种假饵。
瘦鱼	细长的鱼形假饵，在水下看起来像小鱼。
漏斗	漏斗形的诱饵，浮在水面，放出气泡吸引鱼上钩。
青蛙	蛙形假饵，像真青蛙一样，与漏斗一样，浮在水面。
鲈钓专用饵	将回旋饵改造而成的鱼饵。
回旋饵	利用自身的回旋，吸引鱼上钩，比起鲈鱼来，对鲑鱼更有效。
素饵	赤裸裸，光秃秃，设计简单，不能钓大鱼。



鱼	
ブラウントラウト	北欧虹鳟鱼，胖鱼饵有效。
ラージマウスバス	大嘴鲈鱼，胖鱼饵、海藻饵、鲈钓专用饵、素饵、瘦鱼饵有效。
レインボートラウト	尖嘴鲑鱼，蚯蚓饵、胖鱼饵、回旋饵有效。
スモールマウスバス	小嘴鲈鱼，海藻饵有效。
スポッテッドバス	斑点黑鲈,海藻饵、胖鱼饵有效。
マスキー	大梭鱼，胖鱼饵有效。
スチールヘッド	硬头鳟，胖鱼饵有效。
グレーリング	鲇鱼，青蛙饵，蚯蚓饵有效。

フロリダバス	弗罗里达鲈，胖鱼饵有效。
キングサーモン	大鳞马哈鱼（鲑鱼王），胖鱼饵有效。
イワナ	红点鲑，胖鱼饵有效。
ターポン	大海鲢，胖鱼饵有效。
アトランティックサーモン	大西洋鲑，瘦鱼饵有效。
イトウ	远东哲罗鱼，海藻饵有效。
レンボー	彩虹鲟，海藻饵有效。
バラマンディ	尖吻鲈，胖鱼饵有效。
バラクーダ	梭鱼，胖鱼饵有效。
スズキ	海鲈，胖鱼饵有效。
マグロ	金枪鱼，胖鱼饵有效。
パプアンバス	巴布亚鲈，胖鱼饵、鲈钓专用饵、回旋饵有效。



30个剧本

第一排	巴黎郊外钓鲈鱼、伦敦附近钓虹鳟、再战巴黎郊外、北美三鲈之行、世界鲑鱼挑战赛第一站德国、超级北美大梭鱼、德国田园钓、再战伦敦近郊。
第二排	目标日本最大的黑鲈、世界鲑鱼挑战赛第二站英国、尼亚加拉瀑布之鲑鱼王、临近北极的红点鲑、北美洲南海岸钓大海鲢、北欧海边的大西洋鲑、日美欧鲈钓对抗赛、尼亚加拉之梦幻鲑鱼王。
第三排	北海道远东哲罗鱼、野生巨大彩虹鲟、发现！尖吻鲈、全美鲈鱼职业钓、北美洲南海岸钓梭鱼、发现！远东哲罗鱼的聚居地、北美寻找！极限大梭鱼、地中海之行。
第四排	弗罗里达鲈钓世界大赛、潜藏在北欧水底的大鳕鱼、地中海之钓金枪鱼的好季节、鲑鱼王露头中、世界最大黑鲈、弗罗里达鲈钓世界冠军赛。

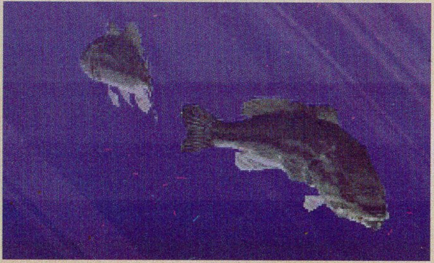
巴黎郊外钓鲈鱼	
简介	位于巴黎郊外布劳涅森林公园的人工鱼池，在这里可以钓到鲈鱼，它们栖息在岩石的阴影和水草的阴影处。
类型	钓到规定数量即可。
时间	09：00–15：00（6分钟）
胜利条件	1条以上
规定鱼种	大嘴鲈鱼

规定重量(在规定重量以下的鱼将被放生，不在计算之内；鱼槽只能装三条鱼，优胜劣汰)：2.5KG（再次开始游戏的话，画面最下的重量表示此地的单条记录）

伦敦附近钓虹鳟	
简介	英国的鲑鱼钓历史悠久，伦敦附近古城之畔的河中就可以进行飞钓。（鳟鱼又叫鲑鱼，我们常说的大马哈鱼和红点鲑都是其中代表性的两种，大马哈鱼俗称三文鱼）
达标类型	重量
时间	09：00–15：00（6分钟）
胜利条件	5KG以上
规定鱼种	北欧虹鳟，尖嘴鲑鱼
规定重量	2.5KG

再战巴黎郊外	
简介	巴黎布劳涅森林公园的新鱼池。
达标类型	数量
时间	09：00–15：00（6分钟）
胜利条件	3条以上
规定鱼种	大嘴鲈鱼
规定重量	2.5KG

北美三鲈之行	
简介	纽约北部某湖，其中栖息着三种鲈鱼。
达标类型	重量
时间	09：00–15：00（6分钟）
胜利条件	7KG以上
规定鱼种	大嘴鲑鱼、小嘴鲑鱼、斑点黑鲈
规定重量	2.5KG



超级北美大梭鱼	
简介	加拿大的火山坑，水草丛生，大梭鱼——钓鱼者的梦，另外，此地还有一种鱼——硬头鳟。
达标类型	重量
时间	09：00–15：00（6分钟）
胜利条件	10KG以上
规定鱼种	大梭鱼
规定重量	2.5KG

世界鲑鱼挑战赛第一站德国	
简介	世锦赛的首战,晋级后才能进入下一轮,必须打通之前的剧本才有资格参加本次比赛。不愧是重工业国家,水这叫一脏。
比赛地点	德国多瑙河
比赛规则	钓上的鲑鱼中，取最重的三条之和。
预计优胜条件	15磅（7.5KG）以上
比赛时间	6：00–12：00（6分钟）
胜利条件	前3名以内
规定鱼种	尖嘴鲑鱼、北欧虹鳟
规定重量	2.5KG

德国田园钓	
简介	德国的田园地带，悠闲的享受钓鱼的乐趣。水混浊，不宜看清。（河中有尖嘴鲑鱼）
达标类型	数量
时间	09：00–15：00（6分钟）
胜利条件	3条以上
规定鱼种	鲇鱼
规定重量	2KG

再战伦敦近郊	
简介	伦敦近郊古城畔另一河流，对钓者开放，此河以大鱼出名。(水比较混)
达标类型	数量
时间	06：00–14：00（8分钟）
胜利条件	3条以上
规定鱼种	尖嘴鲑鱼、北欧虹鳟
规定重量	2.5KG

目标日本最大的黑鲈	
简介	日本也有可以钓到弗罗里达大马哈鱼的湖，并且据说湖底的大鱼在10磅（4.5KG）以上。湖水清澈。
达标类型	重量
时间	09：00–15：00（6分钟）
胜利条件	15KG以上
规定鱼种	弗罗里达鲈
规定重量	2.5KG

世界鲑鱼挑战赛第二站英国	
简介	鲑鱼挑战赛的第二战。雾都的水咋这么混呢，只能靠大家的第六感了(据说白羊座的第六感是最强的),郁闷。
比赛地点	英国泰晤士河
比赛规则	钓上的鱼中，取最重的三条之和。
预计优胜条件	20磅（10KG）以上
比赛时间	6：00–14：00（8分钟）
胜利条件	前三名
规定鱼种	尖吻鲑、北欧虹鳟
规定重量	2.5KG

尼亚加拉瀑布之鲑鱼王	
简介	尼亚加拉瀑布的下游，是钓马哈鱼的好去处，这次的目标是鲑鱼王。
达标类型	数量
时间	09：00–15：00（6分钟）
胜利条件	2条以上
规定鱼种	大磷马哈鱼（鲑鱼王）
规定重量	5.0KG

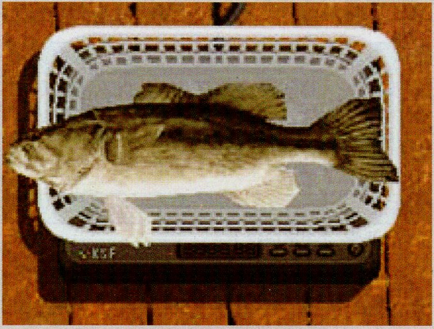
临近北极的红点鲑	
简介	挪威的峡湾深处，是北极红点鲑的乐园，经常有渔船在此作业，水色清澈蔚蓝。
达标类型	重量
时间	06：00–17：00（11分钟）
胜利条件	10KG以上
规定鱼种	红点鲑
规定重量	2.5KG

北美洲南海岸钓大海鲢	
简介	弗罗里达入海口的大海鲢，以体型大而出名，目标20磅（10KG）以上的大家伙。
达标类型	数量
时间	09：00–15：00（6分钟）
胜利条件	1条以上
规定鱼种	大海鲢
规定重量	10.0KG

北欧海边的大西洋鲑	
简介	大西洋的特产——大西洋鲑，在寒冷的北海生长的大型鲑鱼。
达标类型	数量
时间	09：00–15：00（6分钟）
胜利条件	1条以上
规定鱼种	大西洋鲑
规定重量	10.0KG

日美欧鲈钓对抗赛	
简介	在日本最大的鲈钓湖举办的国际大赛。
比赛地点	日本池原水库
比赛规则	在钓上的弗罗里达鲈中，取前三条的重量之和。
预想优胜条件	30磅（15KG）以上
比赛时间	6：00–14：00（8分钟）
胜利条件	前三名
规定鱼种	弗罗里达鲈
规定重量	2.5KG

尼亚加拉之梦幻鲑鱼王	
简介	尼亚加拉瀑布边，曾有人目睹巨大的鲑鱼王,60磅(30KG)的庞然大物。
达标类型：	数量
时间：09：	00–15：00（6分钟）
胜利条件：	1条以上
规定鱼种：	大磷马哈鱼（鲑鱼王）
规定重量：	30.0KG



北海道远东哲罗鱼	
简介	此处是日本的环境保护禁地，因此也成为远东哲罗鱼的繁殖地，此次以调查为名取得试钓许可。
达标类型	重量
时间	09：00–15：00（6分钟）
胜利条件	30KG以上
规定鱼种	远东哲罗鱼
规定重量	15.0KG

野生巨大彩虹鳟	
简介	加拿大温哥华附近栖息着一种野生彩虹鳟,其体型是别处不可比拟的。
达标类型	重量
时间	09：00–15：00（6分钟）
胜利条件	15KG以上
规定鱼种	彩虹鳟
规定重量	5.0KG



发现！尖吻鲈	
简介	日本冲绳北部入海口，发现了红眼尖吻鲈，努力把它钓上来吧。
达标类型	数量
时间	09：00–15：00
胜利条件	1条以上
规定鱼种	尖吻鲈
规定重量	20.0KG

全美鲈鱼职业钓	
简介	在鲈鱼的原产地美国举行的鲈钓比赛的第一战。
比赛地点	美国纽约
比赛规则	取钓上的鱼中最重的三条之和。
预计优胜条件	40磅（20KG）以上
比赛时间	6：00–14：00（8分钟）
胜利条件	前三名
规定鱼种	大嘴鲈、小嘴鲈、斑点黑鲈
规定重量	2.5KG

北美洲南海岸钓梭鱼	
简介	目标是弗罗里达入海口的梭鱼，它们猛烈的攻击甚至能将假饵吃掉。水草丛生。
达标类型	重量
时间	09：00–15：00（6分钟）
胜利条件	30KG以上
规定鱼种	梭鱼
规定重量	10.0KG

发现！远东哲罗鱼的聚居地	
简介	80磅（40KG）重的巨大生物，这回一定要将这个怪物入手。
达标类型	数量
时间	09：00–15：00（6分钟）
胜利条件	1条以上
规定鱼种	远东哲罗鱼
规定重量	40.0KG

北美寻找！极限大梭鱼	
简介	曾有人目击,一条巨大的大梭鱼将一条30磅(15KG)的鲑鱼王咬碎，没的说,它是我的了,赶紧的,趁现在。
达标类型	数量
时间	09：00–15：00（6分钟）
胜利条件	1条以上
规定鱼种	大梭鱼
规定重量	40.0KG

地中海之行	
简介	意大利海边的礁石地带，生活着海鲈,它们隐藏在波涛汹涌的海浪下面。
达标类型	重量
时间	09：00–15：00（6分钟）
胜利条件	30KG以上
规定鱼种	海鲈
规定重量	10.0KG



弗罗里达鲈钓世界大赛	
简介	在美国最大的鲈鱼产地弗罗里达举行的大赛
比赛地点	美国弗罗里达
比赛规则	取钓上的最重的前三条之和
预计胜利条件	50磅（25KG）以上
比赛时间	6：00–14：00（8分钟）
胜利条件	前两名
规定鱼种	弗罗里达鲈、大嘴鲈鱼
规定重量	5.0KG

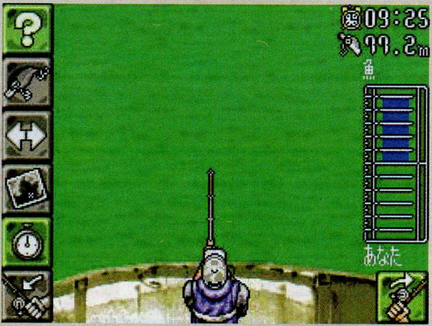
潜藏在北欧水底的大鳕鱼	
简介	一贯在深海区生活的鳕鱼，这个季节会游弋到浅潭，展开行动吧。
达标类型	重量
时间	09：00–15：00（6分钟）
胜利条件	60KG以上
规定鱼种	鳕鱼
规定重量	20.0KG

地中海之钓金枪鱼的好季节	
简介	这个季节，金枪鱼会靠近岸边，对鱼饵挑剔的它们，钓到它们一定要看准时机。
达标类型	数量
时间	09：00–15：00（6分钟）
胜利条件	3条以上
规定鱼种	金枪鱼
规定重量	25.0KG

鲑鱼王露头中	
简介	今年的鲑鱼王大磷大马哈鱼群中，混杂着30年来罕见的大家伙。
达标类型	数量
时间	09：00–15：00（6分钟）
胜利条件	1条以上
规定鱼种	鲑鱼王
规定重量	50.0KG

世界最大黑鲈	
简介	鲈鱼中堪称世界最大的巴布亚鲈，在日本的冲绳，发现了它的亚种。
达标类型	重量
时间	09：00–15：00（6分钟）
胜利条件	75KG以上
规定鱼种	巴布亚鲈
规定重量	25.0KG

弗罗里达鲈钓世界冠军赛	
简介	鲈钓世界冠军最终决定战
比赛地点	美国弗罗里达
比赛规则	打破以前的单条25磅（12.5KG）的世界纪录
预计胜利条件	25磅（12.5KG）以上
比赛时间	6：00–14：00（8分钟）
胜利条件	第一名
规定鱼种	大嘴鲈鱼、弗罗里达鲈
规定重量	12.5KG





■文责/小死神

本游戏中，将格斗与音乐融合在一起，产生出一种全新的格斗方式——“古拉布”格斗。用一种叫做“G魂”的道具，将空气中的某种物质具现化，生成武器进行战斗。“古拉布”格斗最大的魅力就是，在奇妙的音乐配合下可以进行连续的攻击，其中的奇妙音乐与动感节拍结合在一起，就成为“节奏攻击”。这种带有音乐节奏的战斗，其魅力引来大量的观众。“古拉布”格斗使世界为之疯狂。凭借强悍的格斗和所奏出的吸引观众的热力节拍，经过严格的审查取得最后胜利的人，将被赋予“古拉布格斗家”的称号。只有真正一流的精通“古拉布”格斗的人才能成为“格斗家”，而且，现在竞争越来越激烈，为了胜利想出各种办法，大家都以成为“格斗家”为目标，一个个少年的战斗之旅，也就此展开……

游戏中主角的形象设计十分饱满，4个主角使用不同的武器，并且设置了不同的属性，各种属性都有相应的特殊技——“巴雷特”。并且既有格斗模式又有剧情RPG模式，玩家可以随意选择。

NDS	BANPRESTO	2007.5.17
	A・RPG+FTG　1~2人/5040日元	
龙剑战记		256M

操作方法

Y	轻击
X	重击
B	跳（连按两下可以连跳）
A	发动特殊技“巴雷特”
R	防御
L	发动必杀技节奏攻击，按Y踩节奏用触摸屏更换特殊技。

游戏模式

主要分为剧情RPG、FTG格斗两种模式。

在剧情模式中，玩家可以选择4个主角中的任意一个进行游戏，各角色都有不同的故事情节。而且每个角色打通以后，都会得到本属性的最终奥义，以及在格斗模式中添加一个新角色可以选择。

FTG格斗模式分为通信对战，和与CPU对战两种。通信对战中（分为DS通信对战和Wi-Fi通信），可以通过赢得战斗来提高自己的排名，可以与同伴交换特殊技道具。

另外，玩家可以在设置选项中自制节奏攻击技，以及更改各角色的特殊技“巴雷特”。

攻略流程

游戏的世界观 空气有一种神奇的物质“玛特”，动物吸入过多的“玛特”，就会变异成大怪物，在游戏中被称作巴里安特，而人类戴上道具“G魂”，则可以将“玛特”物质具现化，生成自己独特的武器，将异形消灭后，怪物就会显出原形，其实就是老鼠、狼、蝴蝶、乌龟等动物。

地点相关 游戏中除了固有城镇之外，各角色剧本中都会增加一些不同的战斗场所。在城镇中的商店可以购买各种不同的特殊技“巴雷特”（主要城镇的相关情报在下面介绍），并可以在G会馆（左侧服务台）接受赏金任务，以及购买各种节奏攻击技，但是各种节奏攻击的威力都差不多。

战斗相关 进入战斗画面后，左下角的BP值与发动特殊技“巴雷特”有关，不同的特殊技所需的BP值也不同，BP可以自动补满；另外，本游戏中的MP即HP的意思，玩家注意。

在战斗结束后的技术统计中，一般按基本胜利点数、技巧点数、剩余HP点数相加，得到金钱。G魂在第二次审查后会升级，升级后可以得到更多的BP能量。

小技巧 只要在森特利夫买到SAM10，利用连续跳跃躲避攻击，在壁角跳到最高点，积攒BP发射导弹，就可以轻松地磨死敌人；另外，打石像时，只要站在它后面打就不会受到攻击。



关于称号 在格斗卡片的最下面，有很多称号，当你的技术统计达到一定标准（例如金钱达到10000，就会获得“富翁”称号），就会得到各种称号的奖章，称号没有金钱奖励以及技能的提升，只是一种荣誉。

游戏中的属性分为8种：火、水、雷、土、风、毒、冰、花。并不存在属性相克的设定。

要成为“古拉布格斗家”，必需通过4次审查，在各审查地城镇的G会馆格斗场进行，格斗场一般都设置有各种机关，对应各属性。



主要人物

水属性主人公卡伊尔（カイル）：勇往直前的小海贼，金钱至上。

土属性主人公达伊奇（ダイチ）：动物们的守护者，不过是个对情感问题很迟钝的家伙。

雷属性主人公凯（ガイ）：抛弃了黑暗的过去，目标——捣毁邪恶组织“黑牙”。

火属性主人公希比特（ヒビト）：一心成为格斗家的火之少年。

火属性主角希比特的攻略流程

弗莫特纳镇（フモトナタウン）**→梅尔特亚城**（メルテアシティ）**→西塞多镇**（シサイドタウン）**→代巴镇**（ダイバタウン）**→奥西阿纳泉**（オシアナ）**或钢巴雷伊山**（ガンバレイ）**→阿库阿伯利斯**（アクアポリス）**或基阿里诺**（ギアリーノ）**→奥库利比山道**（オクリビ）**→西库巴诺城**（シクバノシティ）**→哈扎马镇**（ハザマタウン）**→强盗的巢穴**（ドロッパーのアジト）**→哈伊索尼亚**（ハイソニア）**→米利奥内镇**（ミリオネタウン）**→塞刚遗迹**（セイカン）**→森特里夫**（セントリーフ）**或莱丁**（ライデン）**→西恩塞利亚**（シンセリア）**→弗莫特纳镇**（フモトナタウン）**→梅兹森林**（メイズ）**→马多商社**（マッドカンパニー）**→西恩塞利亚→出小镇**



剧情 几年前，希比特与利库特在森林里偶然遇到了变异的怪物，在危机之际，一个神秘人使用“巴拉布”格斗技击败了怪物，并送给他一个G魂，从此，希比特暗下决心一定要通过审查成为“巴拉布格斗家”。经过多年的努力，希比特终于要踏上审查之路了，但是，爷爷极力反对，妹妹很支持自己，这让他很放心。

来到梅尔特亚，发现这里的格斗气氛很高，于是赶快到G会馆，办理审查的事宜，了解了一些相关知识以后，得到格斗卡，卡上记载着选手的各种情报，并且是审查的申请证件。成为“古拉布格斗家”必需经过4次审查，第一次审查在基阿里诺和阿库阿波利斯举行。两个城市任选。到G会馆的右侧服务台，进行基本练习，基本练习的第一项是攻击三次，第二是防守三次，第三项是发射特殊技三次，第四是用触摸屏更改特殊技后，使用三次，然后再进行两次节奏攻击，最后正式战斗。胜利后得到格斗卡。

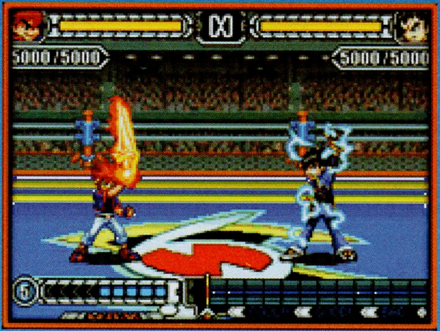


西塞多遭到了怪物的袭击，正要一试身手，忽然来了一位少年帮忙，原来他叫尤基（风属性），因为从小体弱，练习古拉布格斗后身体受益不少，也是来参加审查的，于是二人结伴而行。

在代巴遇到了多拉多拉团的普林和两个打手，傲慢的她将希比特和尤基误认成别人，于是打了起来，普林倔强至极，最后被手下强行带走。到G会馆后打探审查地的情报，基阿里诺和阿库阿波利斯，任选其一。

水城阿库阿伯利斯（或机械城市基阿里诺），与尤基一起去G会馆，3人一组，取得两胜后晋级。

在山道一路战斗，最后出现两个强盗，将两个人打倒后，得到他们掉下的G魂。



西库巴诺有一座马特物质研究所，将得到的G魂交给所长，调查后得知，这是一块暗黑G魂，可能是以前的G混工匠制造的，虽然能产生强大的力量，但是对使用的人会有很大的危害。所长为了确保安全，将G魂留了下来，作为交换，送给希比特一个特殊技道具。出来后，尤基被这么强大的东西吸引，但是希比特说了他一顿。

在哈扎马，与上次的两个强盗再次相遇，他们这次已经被暗黑G魂强化，击败他们后，路人说强盗们的老巢就在左近，于是希比特决定将他们清除掉。

强盗老巢，一路战斗后，出现了两个奇怪的家伙，一个怪怪的家伙说自己是马多商社的J，这个商社是负责马特力量的研发的，其实，就是研究暗黑G魂的机构，他开始劝说希比特二人加入其中，这样就可以获得强大的力量，但是希比特严辞拒绝了，于是，开始与暗黑战士基库战斗。希比特与基库苦战后失败，这时，尤基站出来，决定加入黑暗的马多商社。

哈恩索尼亚，虽然路上发生了很多事情，但是这并没有影响希比特继续进行审查的信念，去G会馆，接受第二次审查，在审查前，希比特询问尤基来没来过，到底还是没有来。

第二次审查要进行三次战斗，第三个对手是

花属性的明日香。胜利后，得到2级G魂。

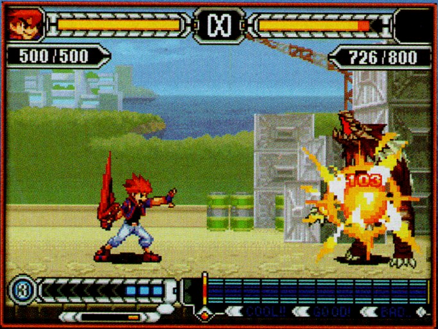
希比特在地上捡到了一个传单，原来一个叫奥库曼的人在米利奥内，举行了古拉布格斗大赛，当然要参加了，走到会馆前，听说森林里有怪物，在大赛中的水属性主角和最后上场的家伙，虽然是个公子哥，可千万不能轻敌。胜利后得到NO.059号特殊技。

赛刚，一路战斗，遇见了尤基，这时的他已经被暗黑G魂控制，失去了自我，完全不再理会审查了。与之战斗，不管胜负如何，都会被其暗算。胜利后，尤基得意地走了。希比特决心一定要制服暗黑力量。

在森特里夫或莱丁进行第三次审查，两战全胜即可，第二个对手会是一个主角级人物。

西恩塞利亚，走到大门附近，听司祭讲述本城的历史，原来这里在很久以前曾经是圣龙居住的地方，那时，邪神正在制造灾难，为了抑制邪神，一个勇者在圣龙的帮助下，与邪神展开战斗，圣龙化作圣剑“ドラグレイド”和神圣的力量玛特，也就是现在被我们利用的能量，虽说是神话，但是一直以来，在西恩塞利亚流传着这样一个说法——意志坚定的勇士，会得到神圣的力量。正在这时，妹妹霍诺卡出现了，听说最终审查将在这里举行，离自己家很近，所以特意来为哥哥加油，既然审查推迟举行，那么不如与妹妹回家看看吧。

弗莫特纳，来到爷爷的修理屋，希比特告诉爷爷，自己还有最后一次审查就合格了，不料爷爷很不高兴，说他如果继续参加审查以后就不要进这个家，妹妹霍诺卡来劝架，两个人僵持的时候，马多商社的J和基库绑架了霍诺卡，并以此为要挟，要希比特的爷爷制作“G魂”，爷爷开始当然不同意，但是怕基库伤到希比特，只好答应下来。J说，让爷爷拿着制作好的“G魂”到梅兹森林后面的马多商社来交换霍诺卡。坏蛋走后，爷爷道明了原委，他曾经是基阿里诺的G魂



工匠，他每天的工作就是制造G魂，一次，偶然制造出了暗黑G魂，伤到了无辜的人，这令他懊悔不已，这才搬到这里，开了修理屋，希比特这才明白，为什么爷爷一直反对自己参加通过“G魂”发动的古拉布格斗。希比特决心，用自己的力量救出妹妹。



马多商社，第一个出场的是J和他的合成兽暗黑005号，005是猴子、狼、螳螂合成的。第二个出场的就是劲敌基库了。最后见到了D社长，这时爷爷赶来用G魂交换妹妹，D将爷爷的G魂和自己研制的G魂合成为暗黑圣剑。然后与D战斗。胜利后，与暴走的D再次战斗。胜利后，不知不觉来到了未知的地方，有一个神秘的声音呼唤着自己，出现了一个黑暗的希比特，与之战斗。终于得到了圣剑的力量，原来祭司讲的传说是真的，那个神秘的声音就是圣龙。其实自己只是与暴走的D战斗时昏倒了，圣剑自动放出力量，让希比特使出超必杀，消灭了D，并救出了爷爷和妹妹。接下来，就是最后的审查了。

西恩塞利亚，到G会馆接受最后的审查，4人一组，必须三战全胜，G格斗场设置有适合火属性的火机关。第一战是水属性的卡伊尔。第二战是土属性的达伊奇。第三战是雷属性的凯。这三场战斗非同小可，都是主角级的重量级对手，建议巴雷特装备上大回复和大导弹之类的强力技能。

胜利后得到最终奥义

发动条件：MP999（生命值）以下，BP值全满时

发动方法：上+L

通过层层审查，成为“古拉布格斗家”的希比特，心中还念念不忘一件事，那就是走入歧途的尤基，必须帮助他走上正途。

与尤基对决，胜利后尤基终于摆脱了暗黑力量的控制，恢复了自我，希比特也可以无忧无虑地踏上新的冒险之程了。（格斗模式增加新角色尤基——风属性）

水属性主角卡伊尔的攻略流程

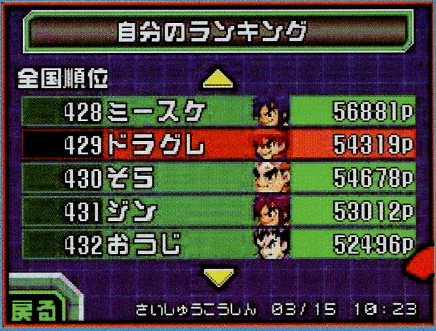
波塔库林港→塞尔巴伊镇（セルバイシティ）→西塞多镇→代巴镇→奥西阿纳泉或钢巴雷伊山→阿库阿伯利斯或基阿里诺→沙漠→西库巴诺城→哈扎马镇→强盗的巢穴→哈伊索尼亚→米利奥内镇→塞刚遗迹→森特里夫或莱丁→西恩塞利亚→弗莫特纳镇→梅兹森林→马多商社→西恩塞利亚→海贼船

剧情（各主角的主要流程基本相同，只将故事的情节部分记述如下，其他重复部分不再赘述，请参照希比特的详细攻略进行游戏）

父亲作为海贼首领，被以小女孩普林为首的多拉多拉暴力团绑架，小屁孩儿一开牙就是1000万，卡伊尔为筹集赎回父亲的钱而发愁，这时捡到一张纸，上面说只要夺得超级古拉布大赛的冠军就有一大笔奖金，但是参加者只能是被认可的古拉布格斗家。于是卡伊尔踏上了格斗家之旅。一路上都很顺利，直到卡伊尔的同伴偶然间捡到一个暗黑G魂，在哈扎马，卡伊尔财迷地想，也许从强盗手中能夺取更多的暗黑G魂，可是，碰到了马多商社的J和基库。计划受阻，只好先进行审查吧。在米利奥内，奥库曼的大赛上，遇到了一个毒属性的家伙，是个首次遇到的劲敌。普林一伙儿一直穷追不舍，不断地给卡伊尔找麻烦，为了变得强大，她甚至和马多商社勾结到一起。一路战斗后，来到西恩塞利亚，听说审查延期了，正好马多商社就在左近，强大不少的卡伊尔决定去找他们的晦气。在梅兹森林，遇到了得到暗黑G魂的普林，但是依然不是卡伊尔的对手。与马多商社的大战中，卡伊尔得到了圣龙的帮助，并最终消灭了邪恶的社长D。赢得最后的审查，赎回了父亲，但普林还是不依不饶，卡伊尔这才知道，原来普林这么纠缠他，是怕他变强后走远了，就再也看不见他了（汗），卡伊尔许诺，海贼团和多拉多拉团的战斗才刚刚开始，普林这才依依不舍地离去。父亲早已下船，并给卡伊尔留言说，是时候一个人在大海上闯荡一番了，成为一个真正的海贼吧。于是，卡伊尔船长调转了船头，目标——大宝藏！（格斗模式增加新角色西拉——冰属性）



最终审查胜利后得到最终奥义
发动条件：MP999（生命值）以下，BP值全满时；
发动方法：上+L



土属性主角达伊奇的攻略流程

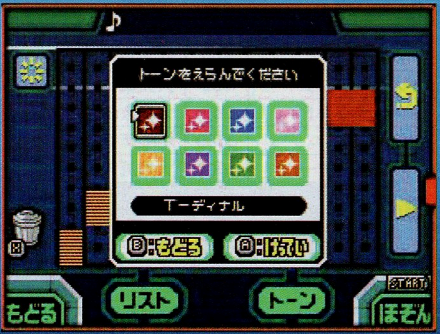
波罗库镇（ポロックタウン）→索波库纳镇（ソボクナタウン）→西塞多镇→代巴镇→奥西阿纳泉或钢巴雷伊山→阿库阿伯利斯或基阿里诺→鲁萨森林（ルサ）→西库巴诺城→哈扎马镇→变异之森→哈伊索尼亚→米利奥内镇→塞刚遗迹→森特里夫或莱丁→西恩塞利亚→波罗库镇→梅兹森林→马多商社→西恩塞利亚→波罗库镇

剧情 达伊奇从小和动物一起长大，为了更好地保护他们，他一直在修练古拉布格斗，长老说也是时候出去磨练一下了，于是，为了变得更强，达伊奇告别了幼时的玩伴明日香，与小松鼠莫基一起，踏上了“古拉布格斗家”之路。路上，明日香不断出现，并暗示达伊奇，但是他却十分迟钝，不明白好友的心思（汗）。在森林变异的动物身上，得到了暗黑G魂，并从研究所得知了相关的事情。又是马多商社。一路都比较顺利，但是马多商社居然滥用G魂来制造怪兽，甚至袭击了自己居住的小镇，为了保护无辜



的动物们，达伊奇在圣龙帮助下剿灭了马多商社。通过了最终审查后，回到镇子上，与明日香展开“加迪之旅”的争夺，这是代表村子的荣誉，胜利后，达伊奇才知道，明日香不放心他这个头脑简单的家伙一个人去，那样一定会很危险，所以曾经好几次暗示他放弃，事到如今，对这个执拗的家伙，明日香摘下自己的斗篷送给达伊奇，嘱咐他一定要安全回来，自己会替他保护好镇子的，带着明日香的祝福，达伊奇上路了。（格斗模式增加新角色明日香——花属性）

最终审查胜利后得到最终奥义
发动条件：MP999（生命值）以下，BP值全满时；
发动方法：上+L



雷属性主角凯的攻略流程

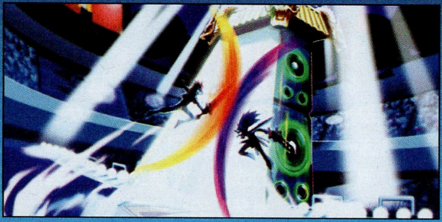
西索卡南机场（ヒソカナン空港）→伊利埃诺镇（イリエノシティ）→西塞多镇→代巴镇→奥西阿纳泉或钢巴雷伊山→阿库阿伯利斯或基阿里诺→阿齐斯纳沙漠（アチスナ）→西库巴诺城→哈扎马镇→强盗的巢穴→哈伊索尼亚→米利奥内镇→塞刚遗迹→森特里夫或莱丁→西恩塞利亚→波罗库镇→梅兹森林→马多商社→西恩塞利亚→波罗库镇

剧情 凯从飞机上下来，遭到歹徒的绑架，正好一试身手，将歹徒制服后，捡到了关于“古拉布格斗家”审查的一张纸，如果通过审查，就能和更多的人战斗了，凯这样想，于是前往最近的城镇打探消息，一个神秘女子一直注意着这一切，并且好像看到了凯手背的纹章。凯本是“黑牙”组织的成员，神秘女子名叫西拉，西拉的哥哥在与“黑牙”的纠缠中，丧失了“古拉布”格斗的能力，西拉要为哥哥报仇，但是凯已经离开“黑牙”半年了。“黑牙”成员的实力都很强，可是凯却并不是那么强，因为他一直在与身体内的邪恶力量抗衡，西拉和凯约定，等他变强后与他堂堂正正的决斗。原本“黑牙”是格斗家的组织，偶然间得到了暗黑G魂，于是成为邪恶的集团，凯也深受暗黑G魂的困扰。路上，凯遇到了以前的搭档加蒙——黑牙的第一高手，并与他展开战斗，关键时刻，西拉救了自己。他们要一起击败“黑牙”。凯继续审查之旅，并希望赶快变强。“黑牙”的同伙马多商社捉住了西拉，凯经过苦战，消灭了马多商社。之后，与曾经的伙伴加蒙展开了对决，并战胜加蒙，并毁掉了他的暗黑G魂以后，加蒙告诉凯，“黑牙”现在的所在地，因为暗黑G魂的作用，他以后再也不能进行“古拉布格斗”了，看着加蒙一瘸一拐的离去，凯心里很不是滋味。一切都结束了，凯发誓要为了消



灭“黑牙”而战斗，因为，再也不想看到像加蒙一样的伙伴被邪恶的力量所吞噬！（格斗模式增加新角色加蒙——毒属性）

最终审查胜利后得到最终奥义
发动条件：MP999（生命值）以下，BP值全满时；
发动方法：上+L



城镇情报

弗莫特纳镇（フモトナタウン）

商店		
メゾヒール	200	小回复
フォルバーニング	2200	中级火攻击
ゼグドブラスト	5000	高级火攻击
SAM10	5000	萨姆10导弹攻击
スピーカーZ	6000	高级音波攻击
グリッサドアイス	7500	高级风攻击
ブーオン	9999	高级毒攻击
タブラッシュ	9999	铁锅三连击

梅尔特亚城（メルテアシティ）

商店		
メゾヒール	200	小回复
メゾワータ	250	水攻击
タイガークリップ	250	陷阱攻击
メゾブラスト	450	小火焰
アタックアップ	500	攻击提升
ストレートエア	550	光攻击
メゾバーニング	950	初级火攻击
スピーカー	3500	中级音波攻击

西塞多镇（シサイドタウン）

商店		
メゾエレキ	150	雷攻击
メゾヒール	200	小回复
アタックアッピ	500	攻击上升
アーマーアップ	500	防御上升
スピードアップ	500	速度上升
バンブー	850	竹子攻击
ゼグドポイズン	1500	毒水攻击
SAM3	5000	萨姆3导弹攻击，三发攻击导弹

代巴镇（ダイバタウン）

商店		
メゾファイア	50	初级火攻击
メゾロック	150	石攻击
メゾヒール	200	小回复
メゾニーグ	200	花攻击
メゾワータ	250	水攻击
メゾハーム	800	毒气攻击
ミクスA	3500	改变敌方节奏攻击的音色
アイスフォール	3500	大龙卷

G会馆
赏金任务：黄金怪物　胜利后得到No.065号道具。

审查地：阿库阿伯利斯（アクアポリス）

商店		
メゾウォール	100	土墙防御
メゾヒール	200	小回复
アンチポイズン	350	毒状态回复
メゾウィード	450	小龙卷
ストレートエア	550	光攻击
アンチハーム	550	混乱状态回复
メゾボルト	1100	雷攻击
ゼグドブラスト	5000	高级火焰攻击

G会馆格斗场设置为水机关
G会馆赏金任务：奇幻的金枪鱼，胜利后得到No.100特殊技。

审查地：基阿里诺（ギアリーノ）

商店		
メゾファイア	50	小火焰
メゾヒール	200	小回复
ボム	400	炸弹
メゾハーム	800	混乱毒气
メゾバーニング	950	大火焰
メゾグラウンド	950	大石攻击
ソナー	3500	中级声音攻击
フォルハリアー	5000	大气流攻击

G会馆格斗场设置为土机关，管子能吸人。
G会赏金任务：遗迹的石像。胜利后得到NO.057特殊技。

审查地：哈伊索尼亚（ハイソニア）

商店		
メゾヒール	200	小回复
メゾブラスト	450	小火焰
メゾウィード	450	小龙卷
ストレートエア	550	光束攻击
ローズアッパー	950	华攻击

フロストボム	1200	中级龙卷
ブーメラン	1300	狩猎夹
SAM1	5000	萨姆1导弹

G会馆赏金任务：黄金乡之旅。胜利后得到NO.029号特殊技。

米利奥内镇（ミリオネタウン）

商店		
メゾヒール	200	小回复
アイスリンク	1200	冰攻击
フォルファイア	1200	火攻击
フォルブラスト	1800	火浪攻击
フォルバーニング	2200	大火焰
ズコー	3500	音波
フォルヒール	4000	大回复
アピール	9999	秘密武器

G会馆赏金任务：练习。胜利后得到NO.049号特殊技。

审查地：森特里夫（セントリーフ）

商店		
メゾヒ−ル	200	小回复
アクアバ−ス	700	一定时间内,水属性上升
ロックバ−ス	700	一定时间内,土属性上升
フォルロック	1200	土攻击
フォルグラウンド	2200	土攻击
ゼグドウォ−ル	3000	土墙防御
ビ−トクラック	3500	扰乱敌人的节奏攻击
SAM10	5000	萨姆10导弹，自动追敌

G会馆格斗场的机关是对土属性有利的岩石。
G会馆赏金任务：大猩猩。胜利后得到NO.032特殊技。

审查地：莱丁（ライデン）

商店		
メゾヒール	200	小回复
ファイアバース	700	一定时间火属性上升
ボルドバース	700	一定时间内雷属性上升
フォルエレキ	1200	雷攻击
フォルスパーク	1800	雷击
フォルボルト	2200	大雷击
フォルウィード	3500	双龙卷风
SAM3	5000	萨姆导弹3

G会馆格斗场的机关是对雷属性有利的电击。
G会馆赏金任务：恐怖的森林。胜利后得到NO.012号特殊技。

最后审查地：西恩塞利亚（シンセリア）

商店		
メゾヒール	200	小回复
フォルニーダ	2000	花攻击
ゼグドボム	3000	定时炸弹
ゼグドファイア	3500	大火焰攻击
ゼグドロック	3500	大石攻击
フォルヒール	4000	大回复
SAM10	5000	萨姆10追尾导弹
ブーオン	9999	超级毒气

G会馆格斗场设置了对火属性有利的喷火机关。
G会馆赏金任务:奇异的飞行生物。胜利后得到NO.041特殊技。

塞尔巴伊镇（セルバイシティ）

商店		
メゾヒール	200	小回复
メゾニーダ	200	小火焰
メゾワータ	250	水攻击
ネゾウィード	450	小龙卷风
ボム	400	炸弹
アタックアップ	500	攻击提升
アイスリンク	1200	冰攻击
ミクスA	3500	扰乱敌人的节奏攻击

索波库纳镇（ソボクナタウン）

商店		
メゾロック	150	石攻击
メゾヒール	200	小回复
メゾニーダ	200	雷攻击
スピードアップ	500	速度上升
ストレートエア	550	光攻击
バンブー	850	竹刺
ブーメラン	1300	花攻击
ズコー	3500	匍匐躲避

G会馆赏金任务：育成系统，胜利后得到NO.076号特殊技。格斗日,胜利后得到NO.069号特殊技。

伊利埃诺镇（イリエノシティ）

商店		
メゾエレキ	150	雷攻击
メゾヒール	200	小回复
ボム	400	炸弹
メゾウィード	450	小龙卷
アーマーアップ	500	防御上升
メゾハーム	800	混乱毒气
メゾボルト	1100	雷光攻击
アイスフォール	3500	大龙卷

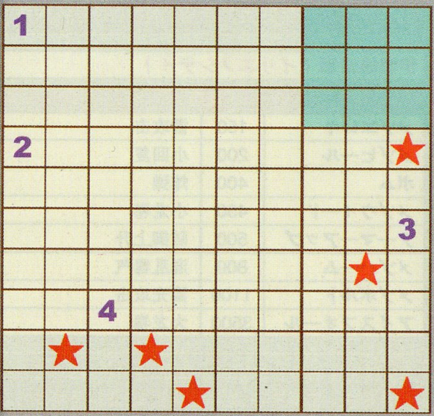
G会馆赏金任务：快乐的小白鼠,胜利后得到NO.025号特殊技。节奏RAP,胜利后得到NO.034号特殊技。



隐藏迷宫地图资料

进入隐藏迷宫的方法：在第4章圣地的剧情结束后（也就是即将通关前），到右下角的贸易都市ウォージリス，听到关于隐藏迷宫ディープダンジョン对话，之后在贸易都市右边会出现隐藏迷宫。

隐藏迷宫的场景全黑，看不到路，要通过角色被打倒后变成的水晶照亮迷宫，水晶数量到4个时迷宫的亮度就是正常的了。在迷宫中需要找到入口才可以进入下一层，如果没找到入口就全灭敌人，下次进入的还是该层，而不是下一层。每层可出现入口的地点一共有5个，其中只有一个是，找到后会给出提示。



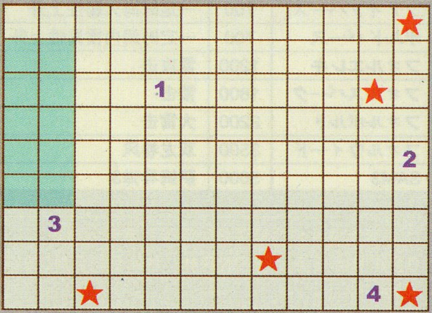
第十层会碰到可以加入到我方的怪兽角色——比布罗斯，还有敌方蛇夫座的敌人，在第10层可以学会最终召唤魔法，方法是我方召唤士中该魔法后不死。

下面地图中，数字代表隐藏道具的位置，需要用移动道具发现的技能寻找。如果没有此技能，这里就是陷阱了。

★代表可能是下层入口的地方。

第一层 nogias

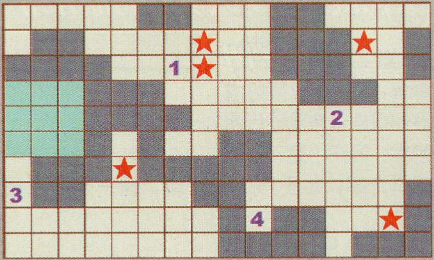
位置	通常物品	稀有物品
1	フェニックスの尾	グレイシャルガン
2	フェニックスの尾	エリクサー
3	フェニックスの尾	清盛
4	フェニックスの尾	ブレイズガン



邹城 我十分想见绫小路，他太有才了！
读者资料 男，17岁，山东即墨即墨一中高一九班，266200

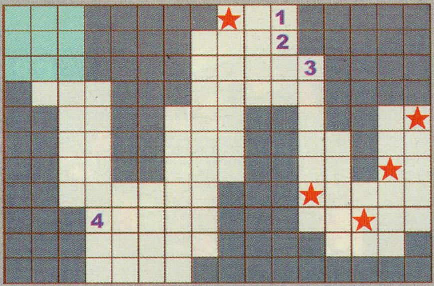
第二层 terminate

位置	通常物品	稀有物品
1	フェニックスの尾	ブラッドソード
2	フェニックスの尾	エリクサー
3	フェニックスの尾	エリクサー
4	フェニックスの尾	セイブザクィーン



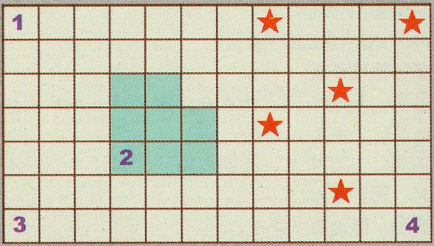
第三层 delta

位置	通常物品	稀有物品
1	フェニックスの尾	与一の弓
2	フェニックスの尾	エリクサー
3	フェニックスの尾	エリクサー
4	フェニックスの尾	メイスオブゼウス



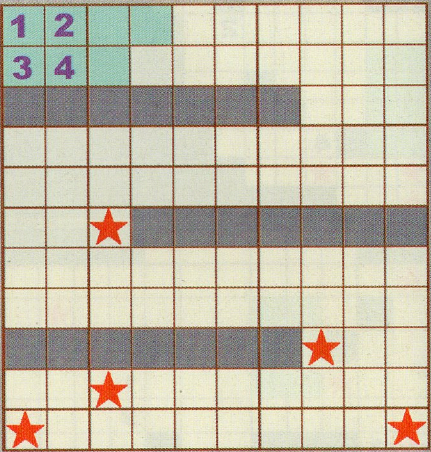
第四层 valkyries

位置	通常物品	稀有物品
1	フェニックスの尾	カエサルプレート
2	フェニックスの尾	妖精のハープ
3	フェニックスの尾	フェイスロッド
4	フェニックスの尾	エリクサー



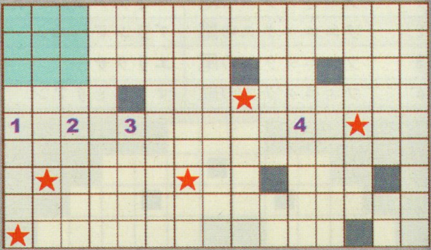
第五层 mlapan

位置	通常物品	稀有物品
1	フェニックスの尾	エリクサー
2	フェニックスの尾	エクスカリバー
3	フェニックスの尾	伊贺忍刀
4	フェニックスの尾	エリクサー



第六层 tiger

位置	通常物品	稀有物品
1	フェニックスの尾	エリクサー
2	フェニックスの尾	ブラストガン
3	フェニックスの尾	忍びの衣
4	フェニックスの尾	咒いの指轮



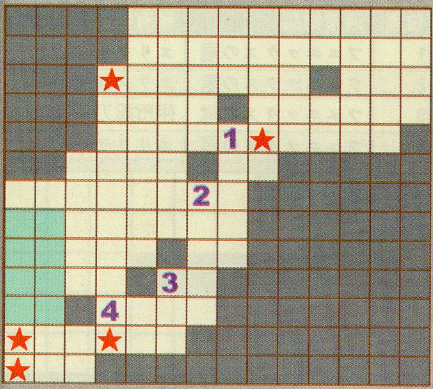
第七层 bridge

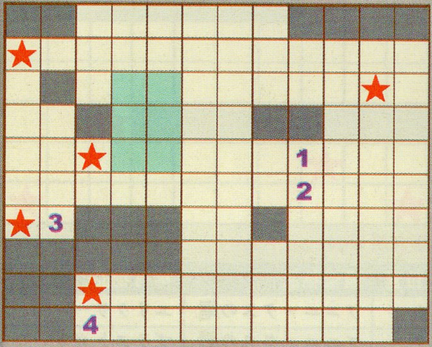
位置	通常物品	稀有物品
1	フェニックスの尾	エリクサー
2	フェニックスの尾	甲贺忍刀
3	フェニックスの尾	贤者の杖
4	フェニックスの尾	エリクサー

第八层 voyage

位置	通常物品	稀有物品
1	フェニックスの尾	ペルセウスの弓
2	フェニックスの尾	ローブオブロード
3	フェニックスの尾	ラグナロク
4	フェニックスの尾	エリクサー

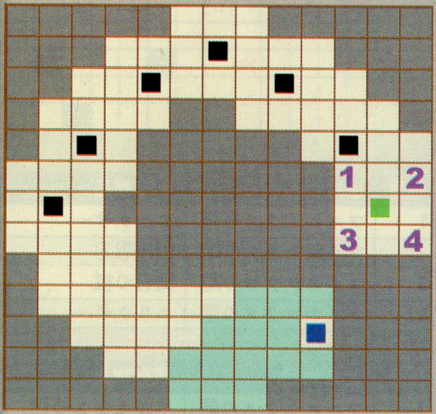
施晓均	游戏只是学生的一个生活调味品，放多不好，放少了味道会淡，把握尺度。
读者资料	男，16岁，上海普陀梅岭北路1258弄75号402室，200333





第九层 horror

位置	通常物品	稀有物品
1	フェニックスの尾	ベネチアプレート
2	フェニックスの尾	グランドヘルム
3	フェニックスの尾	エリクサー
4	フェニックスの尾	マクシミリアン



第十层 end

位置	通常物品	稀有物品
1	フェニックスの尾	エリクサー
2	フェニックスの尾	尘地螺钿饰剑
3	フェニックスの尾	カオスブレイド
4	フェニックスの尾	エリクサー

共同战线任务及获得物品介绍

チョコボ保护团

称号：チョコボ爱好家
胜利条件：救助陆行鸟
地图：风车小屋
战斗介绍：此任务比较简单，保护好陆行鸟即可。
评价：3人通过获得5星。
获得报酬种类
武器：さんごの剑、じゃこうしゃく、备前长船、忍び刀、バトルディテクト、いやしの杖
防具：ねじり钵巻、アイスシールド、ダイアアーマー
饰品：ダイアの腕轮、パワーリスト
道具：かとんのたま、フェニックスの尾、ハイエーテル



チキンレース

称号：アイアンハート
胜利条件：打倒全部敌人
地图：ツィゴリアス湿原
战斗介绍：敌方全员都是不死系。战斗开始时全员勇气-20。
评价：3人通过获得5星
获得报酬种类
武器：怪物辞典、ゴクウの棒、ゴールドスタッフ、アサシンダガー
防具：力だすき、司祭の帽子、ダイアシールド、黑ずきん、
饰品：魔法のリング、

王圣 初学生的我在寻找同样的你，让我们一起在掌机中成长。
读者资料 男，14岁，辽宁沈阳药王庙路34-4-4-2，110014

宝箱争夺战

称号：なんでも屋
胜利条件：宝箱入手
地图：ドルボダル湿原
获得报酬种类
武器：ハンティングボウ、ミスリル铳、ダイアソード、村雨
防具：イージスの盾、白のローブ、黑ずきん
饰品：ゲルミナスブーツ、ン・カイの腕轮、魔法の指轮、まもりの腕轮



トウホウフハイ

称号：レジェンドハンター
胜利条件：打倒トウホウフハイ
地图：アラグアイの森
评价：3人4回合获得5星。
获得报酬种类
武器：ゾーリンシェイプ、パピルスプレイト、ゴールドスタッフ、ミスリル铳、スラッシャー、エアナイフ、アルテミスの弓
防具：キャラビニエール、
道具：らいじんのたま、フェニックスの尾



家宝を取り戻せ

称号：ザンス伯爵亲卫队
胜利条件：打倒全部敌人
地图：ゴーグのスラム街
评价：3人通过获得5星。
获得报酬种类
武器：ミスリル铳、スラッシャー、アイスブランド、
防具：黑装束
饰品：魔法のリング、ゲルミナスブーツ、守りの指轮、
道具：风魔の手里剑、フェニックスの尾



うたげの夜

称号：夜の帝王
胜利条件：打倒全部敌人
地图：ライオネル城城内
评价：3人以下通过获得5星
获得报酬种类
武器：菊一文字、Cのバッグ、ドラゴンロッド、ゴールドアックス、カシミール、ゴールドスタッフ
防具：光のローブ、バレッタ、黑装束
饰品：ドラキュラマント
道具：万能药、柳生の漆黑



地雷原を超えて

称号：ボムキラー
胜利条件：保护商人ゴビス
地图：ゼクラス沙漠
评价：3人无退场胜利获得4星，2人胜利获得5星。
获得报酬种类
武器：アルテミスの弓、デスブリンガー、さそりのしっぽ
防具：黑装束、
饰品：天使の指轮、

李炎强	我想结识更多的机友交流感情，也希望大家不要沉迷于游戏之中，适可而止。
读者资料	男，16岁，广东中山古镇曹兴中路南14巷1号，528421



ポイ拾て取缔り

称号：ゴールデングラブ
胜利条件：打倒全部敌人
地图：炭矿都市ゴルランド
评价：2人通过获得5星。
获得报酬种类
武器：龙の髭、ラス・アルゲテイ、ディフェンダー、デュランダル、
防具：クリスタルメイル、光のローブ
饰品：フェザーマント
道具：ハイエーテル、



亡灵骑士团

称号：ゴーストハンター
胜利条件：打倒全部敌人
地图：盗贼の砦
评价：3人通过获得5星。
获得报酬种类
武器：デュランダル、ラグナロク、Cのバッグ、さそりのしっぽ、ムーンフェイス、星くずのロッド、两残绢、ラス・アルゲテイ、石化铳、マテリアブレイド、セイブザクィーン、菊一文字、カシミール、ゾーリンシェイプ、ゴールドアックス、デスブリンガー、ナグラロク、龙の髭、正宗
防具：スタイルビット、シーフの帽子、クリスタルの盾、光のローブ、黑装束、ベネチアプレート、カチューシャ、クリスタルメイル
饰品：ガイウスカリグ、シャンタージュ、ブレイサー、フェザーマント、消えるマント、盗贼の小手
道具：フェニックスの尾、かとんのたま、ハイポーション



神殿骑士试验

称号：神殿骑士团候补
地图：圣ミュロンド寺院
第一战胜利条件：打倒全部敌人
第二战胜利条件：打倒全部敌人
第三战胜利条件：打倒全部敌人
第四战胜利条件：打倒全部敌人
获得报酬种类
武器：ペルセウスの弓、佐助の刀、两残绢、デスブリンガー、ゴールドアックス、ラグナロク、ラス・アルゲテイ、伊贺忍刀
防具：シーフの帽子、クリスタルの盾、カエサルプレート、ミラージュベスト



オールスター决定战

称号：スーパースター
胜利条件：打倒全部敌人
地图：魔法都市ガリランド
简介：非常华丽的一场战斗，加入到我方的几个NPC作为敌人登场（不影响我方人员），优先解决剑圣这种BT……
评价：3人通过获得5星。
获得报酬种类
武器：グレイシャルガン、ゴールドアックス、星くずのロッド、Pのバッグ、鯨の髭、两残绢、

赵伟 快高考，考个好成绩，就可以成为“有机物”了。大家一起哈P吧！
读者资料 男，19岁，河北石家庄中山东路402号安装公司五分公司宿舍，050031

エクスカリバー、ムーンフェイス、ラグナロク、FSのバッグ、デュランダル、ラス・アルゲティ、
防具：クリスタルの盾、クリスタルヘルム、ラバーコンシャス、ベネチアプレート、カエサルプレート、リボン、バレッタ
饰品：消えるマント、ガイウスカリグ、盗贼の小手



カウントダウン

称号：劳动9号
胜利条件：打倒全部敌人
地图：ネルベスカ神殿
评价：2人通过获得5星。
获得报酬种类
武器：ブラストガン、フォーマルハウト、ラス・アルゲティ、ムーンフェイス、グレイシャルガン、エクスカリバー、ペルセウスの弓、
防具：ベネチアプレート、クリスタルメイル、ラバーコンシャス、カチューシャ、カエサルプレート、バレッタ、オニオンシールド、クリスタルヘルム、オニオンアーマー、グランドアーマー、クリスタルシールド
饰品：ガイウスカリグ



ナイトメア

称号：ドリームキャッチャー
胜利条件：ルカヴィを倒せ!
地图：ランベリー城地下墓地
简介：圣石变化的BOSS合战，尽量选我方能打出高伤害的角色上场吧。而且这些BOSS都有异常状态技能，装备缎带的女性优先考虑。
获得报酬种类
武器：カチューシャ、スタイルビット、Hのバッグ、ゴールドアックス、カオスブレイド、デュランダル、グングニル、デスブリンガー、正宗、ラス・アルゲティ、尘地螺钿饰剑、ムーンフェイス、ドリームエイド、宿命のサジタリア、星くずのロッド、さそりのしっぽ
防具：ミラージュベスト、FSのバッグ、ブラストガン、ベネチアプレート、オニオンシールド、リボン、オニオンアーマー、源氏の铠、カエサルプレート/源氏の盾、源氏の兜
饰品：消えるマント、盗贼の小手、ガイウスカリグ、源氏の小手



ブレイブストーリー

称号：传说の英雄
简介：总共10场连续战斗，领头的基本都是有头有脸的角色。
胜利条件：打倒全部敌人
地图：地下书库 地下五阶
战场配置
第1战：ルッツ、クラウド、チョコボ×3、赤チョコボ×2、黑チョコボ×3。
建议：因为陆行鸟陨石无视障碍且必中，红陆行鸟的速度也快，会选择我方HP低的角色攻击，所以要优先处理。
第2战：ムスタディオ、バルフレア、道具士×4、话术士×4。
建议：巴尔福雷亚有永久リレイズ放最后攻击比较好。
第3战：たまねぎ剣士×5、セクレト×2、コカトリス×2。
建议：先打倒会用石化攻击的コカトリス。
第4战：キュクレイン、サーペンタリウス、ナイト(不死)×3、モルボルグレート×5
建议：不净王的恶梦有睡眠和死之宣告效果，

吕本庆	永远的逆转，永远的感动，永远的神作。
读者资料	男，19岁，呼和浩特团结小区16栋5单元3号，010010

可以配上防这两个状态的腕轮去解决。对蛇夫座的那家伙，可以用百八数珠回避他的毒青蛙，他的攻击中就这个最有威胁了。不净王的HP在2000左右，蛇夫座的在3000左右。

第5战：アルガス、ダイスダーグ、ガフガリオン、ザルバッグ、龙骑士×6

建议：6个龙骑士攻击力较高，可以用白刃回避他们的攻击。

第6战：アルマ、オヴェリア、アグリアス、オルランドゥ、オーラン、阴阳士、时魔道士×2

建议：オーラン的星天效果比较烦人，不过盗贼帽子+黑装束的组合能有效避免。

第7战：エルムドア、セリア、レディ、ザルバッグ(不死)、アルケオデーモン×6

建议：伯爵和两刺客绝对是速攻解决对象，其他可以暂时无视。

第8战：ベイオウーフ、アーレス、ブレモンダ、レーゼ、ヒュドラ×2、ハイドラ×、ティアマット×2

建议：魔法剑的状态效果很强，两个用魔法剑的优先处理，然后是那两只白色的龙，区域内随机3次攻击要命啊。

第9战：ヴォルマルフ、ローファル、クレティアン、メリアドール、ウィーグラフ、イズルート、バルク、ザルモゥ、时魔道士×2

建议：神殿骑士团的组合，如果没有装备保护，先解决会刚剑技的，然后是圣剑技的。如果有装备保护，可以先解决使用圣剑技的。

第10战：ディリータ、バルマウフラ、暗黑骑士×8

建议：ディリータ装备混沌之剑，攻击力40，使用圣剑技有可能将你秒杀。

获得报酬种类

武器：デスブリンガー、デュランダル、宿命のサジタリア、ゴールドアックス、星くずのロッド、尘地螺钿饰剑、プリンセスガード

防具：オニオンアーマー、源氏の铠

饰品：贤者の指轮

つむじ风

称号：リスクブレイカー

胜利条件：打倒アルガス

地图：ジークデン砦

配置：アルガス（デスナイト）

建议：敌人实力很强，而且数量较多。最烦的是全都是不死状态，都是可以再复活的。建议全员配加速状态，这样可以在最快速度内多解决一些。我方的人员出战最好找能秒杀对方的，这样解决起来就简单多了。

获得报酬种类

武器：ゴールドアックス、ラス・アルゲティ、ペルセウスの弓、ブラストガン、デュランダル、グレイシャルガン、FSのバッグ、ムーンフェイス、星くずのロッド、さそりのしっぽ、デスブリンガー、尘地螺钿饰剑、宿命のサジタリア、正宗、ヴァルハラ、龙の髭、カオスブレイド、Hのバッグ

防具：カエサルプレート、ラバーコンシャス、オニオンシールド、忍びの衣、ミラージュベスト、スタイルビット、オニオンアーマー、源氏の盾、ベネチアプレート、バンガード、源氏の铠、カチューシャ

饰品：ガイウスカリグ、盗贼の小手、リボン、源氏の小手、消えるマント

空手接物

这个游戏中一些高级武器都是需要空手接物才可以批量获得。所谓空手接物，就是使用盗贼的支援技能——キャッチ，来接敌方忍者投掷过来的武器，收下自己用。

キャッチ这个技能的发动几率受勇气值影响，出战前勇气最高值最多只能到97，这个数值就已经足够了。特别注意的是，战斗中千万不要把人物的勇气值提到100，因为AI不会攻击投掷成功率为0的对象。另外，由于投掷攻击是可以回避开的，所以回避率也会影响到接物的成功率，想接物的话就不要带盾或者披风了。

有些物品是特定等级才可以扔的，比如像诸神黄昏（ナグラロク）特定95级忍者投掷。如果忍者等级在这之下，可以让他攻击你队伍中等级最高的角色升级。如果是等级高了，可以用マインドフレイア（章鱼头怪物最高级）的隐藏技能进行降级。

进行空手接物的常用地点有两个，一个是从贸易都市ドーター到アラグアイ森的特殊战斗，里面都是忍者；另一个是隐藏迷宫第9层，随机会出现忍者。忍者离你有一定距离的时候就会使用投掷，如果想用“不能移动”来固定他们的位置，请先将他们身上的盗贼帽子去掉。

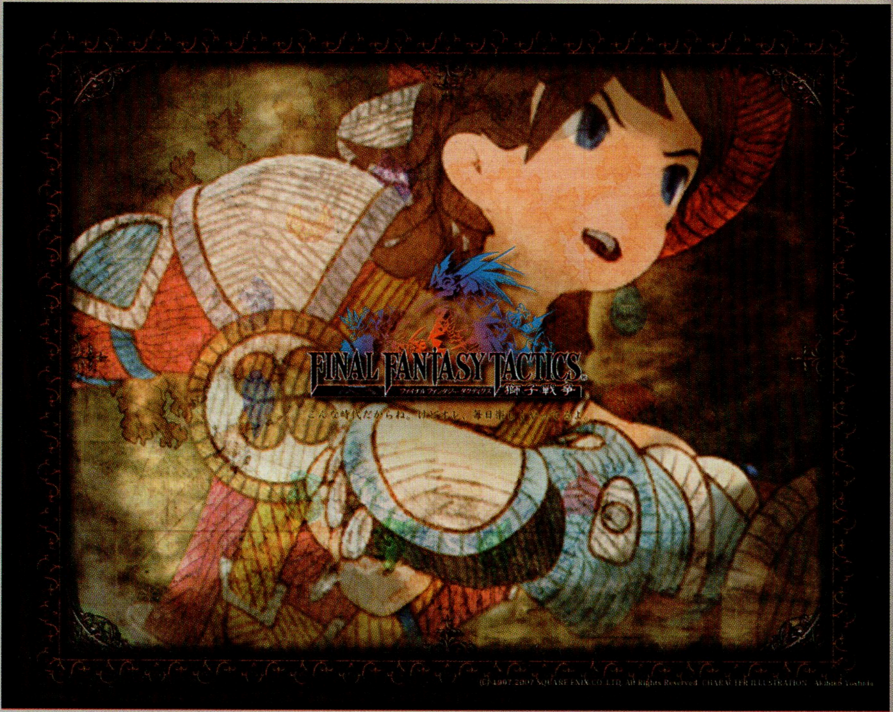
以下只列出高等级的投掷物品，低等级都是可以买到的，没有必要用接物。

刘厚伦 快毕业了，正在为工作的事发愁，工作一定要买NDSL。当然PG一直要支持的。
读者资料 男，24岁，江苏盐城第一人民医院科教楼5111室，224006

投掷物品列表

LV	短剑	剑	锤	刀	忍者刀
Lv90	エアナイフ	ルーンブレイド	さそりのしっぽ	菊一文字	咒缚刀
Lv91	エアナイフ	ルーンブレイド	さそりのしっぽ	菊一文字	咒缚刀
Lv92	エアナイフ	ルーンブレイド	さそりのしっぽ	菊一文字	咒缚刀
Lv93	エアナイフ	ルーンブレイド	さそりのしっぽ	菊一文字	咒缚刀
Lv94	エアナイフ	ルーンブレイド	さそりのしっぽ	菊一文字	咒缚刀
Lv95	ゾーリンシェイプ	ナグラロク	さそりのしっぽ	正宗	佐助の刀
Lv96	ゾーリンシェイプ	マテリアブレイド	さそりのしっぽ	尘地螺钿饰剑	甲贺忍刀
Lv97	ゾーリンシェイプ	マテリアブレイド	さそりのしっぽ	尘地螺钿饰剑	甲贺忍刀
Lv98	ゾーリンシェイプ	マテリアブレイド	さそりのしっぽ	尘地螺钿饰剑	甲贺忍刀
Lv99	ゾーリンシェイプ	マテリアブレイド	さそりのしっぽ	尘地螺钿饰剑	甲贺忍刀

Lv	斧	枪	棒	骑士剑	辞书
Lv90	スラッシャー	オベリスク	八角棒	无	パピルスプレイト
Lv91	スラッシャー	オベリスク	八角棒	无	パピルスプレイト
Lv92	スラッシャー	オベリスク	八角棒	ディフェンダー	パピルスプレイト
Lv93	スラッシャー	オベリスク	八角棒	ディフェンダー	パピルスプレイト
Lv94	スラッシャー	オベリスク	八角棒	ディフェンダー	パピルスプレイト
Lv95	スラッシャー	ホーリーランス	象牙の棒	セイブザクイーン	マダレムジエン
Lv96	スラッシャー	龙の髭	鲸の髭	エクスカリバー	マダレムジエン
Lv97	スラッシャー	ジャベリン(最强)	鲸の髭	ラグナロク	マダレムジエン
Lv98	スラッシャー	ジャベリン(最强)	鲸の髭	カオスブレイド	マダレムジエン
Lv99	スラッシャー	ジャベリン(最强)	鲸の髭	カオスブレイド	マダレムジエン



华孟裕	PSP刚购入，又成穷光蛋了。
读者资料	男，17岁，江苏江阳申港镇申港口村235号，214443



爆裂超刚！绝强究级大拼杀！

暗凌：所以你罗列这么多跟“最”相近的形容词做标题有什么意思？

绫小路：你这种女生又怎么可能体会得到我们男人心中燃烧着的少年向热血呢！

暗凌：其实你不过是想为你的炒冷饭制造借口吧?!

绫小路：冷饭只要炒得好，也还是很香的，这一点上比起SQUARE-ENIX以及CAPCOM来，我还望尘莫及。

暗凌：-_-# 你信不信我下次一定会用“无敌惨烈霸道绝顶死魂波澜大山车”来了结你？！

绫小路：等你把这么长的招式名字咏唱完，我早已经跑到你的攻击范围之外了。

暗凌：-_-# 死狸猫！！！

要是在十几年前，我们父母还年轻而我们父母的父母也没有衰老的那个时代，一提到“死神来了”四个字，多的是此起彼伏的尖叫和惊慌：“呀呀呀，牛头大哥马面老弟，我上有老下有小外有黄狗汪汪叫，我可行得正坐得直，犯不着您老二位来找我的碴呀！”

要是在三四年前，台湾综艺节目通过卫星电视和网络下载刚开始在内地红火起来的那个时候，一提到“死神来了”四个字，多的是一脸“现在犯贱就是时尚”的别扭男女们，在用舌头剔着牙然后满脸不耐地问一句：“所以有一个公死神姓蔡而且还是同志，另一个母死神动不动就将身材拗成S形么？”

要是在如今，放眼望去全是在放学路上动不动就大喊一声“我万解了”（“所以你是在向我借卫生纸吗？”“……”）的小学生打闹在街头巷角的现在，一提到“死神来了”四个字，群起激动的纯情少女口中飘扬出的，都是纯情得让当年刚出道的小虎队都掩面羞愤的话语：“呀呀呀，小白是我家的，你这丑女人休想染指他！还有大白也是我的，把你的脏猪爪从他的海报上给我挪开！”

偶尔也会有一两个不识相的男生从旁边经过，甩下一句：“死神？是那个爱吃苹果的摇滚歌手吗？带到我家当当宠物什么的也蛮好……”

喂！你们这群死小孩！我们父母祖上花了几千年时间才创造出的牛头马面红脸判官黑白无常阴山老妖这些恐怖的形象，就要在一夜之间被你们完全颠覆吗？！

好吧好吧，我承认黑白无常是没有黑崎白哉来得俊俏就是了——可是让死神们都难逃魔掌地要被迫沦为BL的对象，这这这个世界到底是怎么了???



相比起漫画版的步调平稳，动画版在改编当初就已经立下了“不拖个十年拉出十部剧场版来那我们这帮人也就别在动画界混了”的雄心壮志。因此动画版的开播前期，原本在漫画里只花了两页篇幅就交代完的故事，硬是被撑出四五集的戏份来详加描述前因后果，这冗长的叙事手法，着实让人瞌睡郁闷得只想拳打南山编剧脚踢北海监督。

好在黑崎一护等人突进到了尸魂界来拯救露琪亚的时候，动画版的剧情才稍稍有了些看头。十三队长的轮番上阵用美色俘获了无数无知少女的芳心，而就算不被男色所迷惑，男生们的兴趣也都放在了有奖竞猜各死神的斩魄刀的能力上面“我敢打赌松本的那把灰猫是召唤兽型斩魄刀呀！”“山本老头子的刀可是火焰系最强啊！”“绫小路的刀据说是一始解就能切蛋糕一万解就连萝卜也切不断哪！”“啊啊……好可怕的刀！！”（暗凌：……）

于是原本连市丸银的随手一攻击都挡不住的黑崎一护，在经受魔鬼式的训练后，先是砍翻了宿命的对手阿散井恋次，再是砍翻了宿命的对手二更木剑八，最后又砍翻了宿命的对手三朽木白哉，这“强！更强！！更更强！！！”的升级戏码，就算原作者久保带人不是个重度RPG玩家，也很难说他没有受到早期《龙珠》的洗礼。

尤其是露琪亚接受处刑的那场戏，单手持刀挡住双极的黑崎一护着实拉风无比，再加上周围围观的死神们添油加醋的在一旁鬼喊“呀！怎么可能！那可是双极！！”“啊！难以置信！那可是尸魂界第一斩魄刀双极！！”“哇！活见鬼了！那可是尸魂界第一斩魄刀一旦释放就毁天灭地倒转乾坤力量相当于十万把斩魄刀之和的双极！！”（我说，你们自己就是鬼好不好！）——实在很难不让人相信此刻黑崎一护的功力已经登峰造极，他不是一个人在战斗！这一刻超级赛亚人灵魂附体！！

然而无论是久保带人的说话不算话也罢（我说你是最强，那你就一定不是最强！），又或者是动画监督的恣意夸大也罢，在救完了露琪亚之后，本来“万解是只有队长级中少数死神才能掌握的究极奥义”，随着剧情的发展，恋次也万解成了猩猩与蛇与鱼骨头的混合体（暗凌：人家那是狒狒王蛇尾丸好不好！），斑目一角更是抡着斧头就往敌人头上劈，这万解顿时又成了毫不稀罕的路边摊。

只是原本在动画开播之初被看好的左右护法，茶渡泰虎彻底沦为只会在过渡剧情中大冒冷汗表示惊讶的超级配角，而石田雨龙也在帅气地干掉了涅茧利之后宣告功力散尽成了废人。至于刚登场时便以“舜盾六花”和“巨乳波霸”两大绝技笑傲江湖的井上织姬，更是以完全打不赢任何人就算逃跑也因为胸部负担太重而跑不快的表现，成功地堕落为“好吧，她其实只是个美丽的花瓶而已”的超超级配角——仗着美貌，好歹还比超级配角高了一个等级。

于是在这么一片“现世旅祸入侵尸魂界，结果死神内部分化叛变，于是旅祸其实是死神们的好朋友”的和谐气氛中，“尸魂界篇”落下了完美的帷幕——且不说之前黑崎一护与朽木白哉互相抽耳光时有何等的仇深似海（而且还是万解了以后互抽，乃等凡夫俗子每分钟120下的狂抽都是不够看的！），在发现了蓝染叛变之后就立刻和睦得仿佛一家人，更揭发出这个以前对妹妹三天一小骂五天一责罚每隔半个月就抡着桌子砸的冰冷男人，其实是因为要保护露琪亚才故意对她疏远。

一声“欧尼桑”化解了累世的恩怨，让人不仅感慨着果然少女的恋兄情结是这个世界上最能抚平男人心灵创伤的良药啊！



然而高潮过之后难免就要进入低谷期，不管是男人还是男死神，都势必要经历这个人生必须要面对的生理周期。（暗凌：-_-# 你到底是想说什么？！）对比起《ONE PIECE》动画版原创剧情的一片喝彩，以及《NARUTO》原创剧情的连动画监督自己都想狠抽自己耳刮子，《BLEACH》的“魂狩篇”虽然不至于烂到无法容忍的地步，但就精彩度而言，充其量也就是“牙一咬也能熬过去”的平庸程度。

为了避免观众们会因为长期煎熬在“死神呀死神，为什么死神的数量比人类还多”的世界观设定里产生审美疲劳，原创剧情方面特别安排了“吸血鬼”大军重装上阵。只不过这些吸血鬼们吸的的确不是鲜血而是灵魂，或者说好听点叫做“人体内蕴藏着的聚集大自然的量子形态的灵子”，而且出于不要与斩魄刀的性质重合的考虑，名为“魂狩”的吸血鬼们所使用的攻击武器是类似于召唤兽一样带有自我意识一样的各种工具——于是就算你不会因为魂狩们仿佛舞HiME一般的飒爽英姿

而感动，也会因为某魂狩那一句“出来吧，XXX”的召唤咒语而由衷地怀念起当年沉浸在口袋妖怪中的童年美好时光。

由于魂狩们是尸魂界进行魂魄实验失败后的产物，因此身为首领的狩神便固执地一心要将尸魂界夷为平地——但是帮助魂狩们打开通往尸魂界道路的竟赫然是应该是我方后援的石田雨龙——他的理由很简单：“因为我在尸魂界的力量会上升，所以我要去尸魂界收拾他们！”

被这位帅哥的一席话震撼到OTL三日不起至今都还腰背酸痛的观众们，除了要拜服于编剧大人在睁着眼睛说瞎话吹着牛皮掀房瓦的功力之外，就只能由衷地感叹道“小白脸果然是靠不住的呀”！

魂狩篇的完结，毫无悬念地在黑崎一护战胜了狩神的决斗中画下了句号。只是这场预料中的战斗，除了留下一句“一护，我会一直看着你……”的暧昧台词让同人女们瞎兴奋之外，黑崎一护万解了之后也嚣张不起来的场面多少暗示着“即使地球称霸，那美克星也人上有人”的后期剧情即将到来，当然归根结底狩神的失败还是能总结出铁一般的坚硬法则：“乃这废柴的队伍不是壮汉就是老头子，不够美型的前提就注定了必将全灭的下场呀！”

漫画版的进度虽慢，但好歹还在《少年JUMP》上断断续续地发展着全新的剧情。因此在“魂狩篇”总算完结之后，被“破面篇”吊足了胃口的漫画读者们，就分外期待着动画版能赶紧追上漫画的脚步。



仿佛为了证明“你以为六脉神剑就是剑道最高境界了吗？还有独孤九剑！”的递进公式是适合于所有少年漫画一样，在“独孤九剑之上的自然还有周华健”。（暗凌：—_—b 这是哪门子的冷笑话？）因此在深刻地体会到光凭万解无以打天下自然也无法取悦观众之后，黑崎一护又开始了新的一段修炼旅程。

先行登场的平子真子，是个用颜文字就能简单表示成“ 皿 ”的单纯角色。以转学生的身份



混进了一护的班上，不仅对于织姬表示出旺盛的热情，也常常在放课后就突然做出把一护推倒的耸动行径——旁边同人女们的斥责声已经不绝于耳：“一护你这个没良心挨千刀的！那边大白还在为你朝思暮想，恋次还常伴身边，你就这么随便地让个新来的西瓜头给推了！”

以可以随时虚化成假面死神的能力而博得了一护的关注，正煎熬在内心虚化反噬困扰中的他，显然发现了平子真子即使不是同伴，但也绝非蓝染一方派来的敌人。于是在正式的几名破面入侵现世之后，无法与破面抗衡的一护便找上了以平子真子等人为首的假面军势，希望找到能成功虚化但并不会被吞噬意识的方法。

相比起平子真子的阴阳怪气，猿柿日世里的拖鞋抽击无疑是继卡卡西的千年杀之后又一体术的至高奥义。这个满口奇怪方言的小女生，虽然外表上看起来又凶又野蛮，但其内心却单纯而温柔。锻炼一护的时候永远都是恶言相向，实际上在别人眼中看起来却是“他们感情真好呀”的一种表现。

与日世里的个性完全相反，矢胴丸莉莎平时总是一副戴着眼镜的斯文模样，只是就算她坐到墙角里模仿长门有希翻书看，她手上捧着的也永远只会是青春少女的写真集。对于这种究竟是出于学术性的研究还是百合向的口味目前还无从得知，只是她身上穿着的校服总是给人以一种“日暮戈薇在这里，那么犬夜叉也就在附近吧”的错觉——于是每当她施展出华丽的腿技的时候，难免要令周遭的男生纷纷起哄“呀！戈薇在扫堂腿之后又来了个倒旋风呀！原来她的小裤裤是这个颜色的呀呀呀！”（暗凌：—_—# 你注意的关键点究竟是哪里？！）

很少有人做BOSS能做到像蓝染这么成功的。不仅在身为死神的时候就用裴勇俊式的笑容迷倒了身边的天真小妹，就算要彻底叛变，也是摘掉眼镜竖起头发俨然一副Rain的架势降临虚圈。其一手创建的十刃，从性质上也就是与“晓”差不多的组织，只不过人家晓的目的是为了收集人力柱，而十刃的乐趣除了偶尔来现世杀杀人之外，就是

为了在收集灵力制造王键之外，外加把胸部大的女性一并捉走取乐罢了——我说的是织姬，请各位不要想歪。（暗凌：明明你就是巴不得别人想歪的！）

从乌尔其奥拉来现世侦察开始，这些“尽管面色苍白在不知什么部位还长有牙齿以及不知在剩下的另一个什么部位还开有大洞”的破面们，就凭借着“除了牙齿除了大洞”剩下的都算美型的长相而挑逗着所有男女观众的胃口——“呀，他的洞竟然开在那里！”“55555……你这该死的破面居然欺骗我，我再也不要爱你了！”“……”蓝染究竟徘徊在印第安风味的东仙要还是东瀛和风口味的市丸银之间选择谁早已不再重要，他那轻描淡写的一句“赛齐十只瓦史托德级破面就能毁灭整个尸魂界”的言论反倒更叫人触目惊心。

成功虚化之后的一护，虽然在对葛力姆乔的战斗中占尽上风，可毕竟对手还只是个断了只胳膊而且没完全解放的亚丘卡斯级破面。于是当瓦史托德级的乌尔其奥拉正式出手，虚化一护再次难以匹敌——所以都说了，不仅超超超级赛亚人之后还有超超超级合体赛亚人，而在周华健之上也还是有着力保健的。

为了对抗破面们的全面来袭，秉承着少年漫画里“没有最强，只有更强的”道义精神，一护与假面军势开始了并肩锻炼，恋次和泰虎也在磨练中渐渐产生了暧昧的火花（……），雨龙在前几十集里还泪眼盈眶地回忆着自己身为灭却师唯一传人的过去，他老爸就嚣张无比地抓着把灭却弓四处开射——浦原店长和夜一大姐的情愫依旧藏藏露露，不时还有碎蜂前来第三者插足。冬狮郎彻底被作者出卖给了广大女性读者的呼声里，穿起现世的校服彻底正太了一把。露琪亚拉风地回归女主角宝座，一拔刀就在旁人憧憬着的“那是尸魂界最美的斩魄刀”赞美中华丽地解决掉破面一只，结果马上被人告知其实那不过是实力最弱的成员之一而已，帅气不到十分钟就再次沦落到被打着四处跑的命运……

啊呀呀，身为观众的我们究竟是该哭还是该笑，监督和原作你好歹也给个明确的指示呀——这么涮着我们玩真的就那么爽吗？！

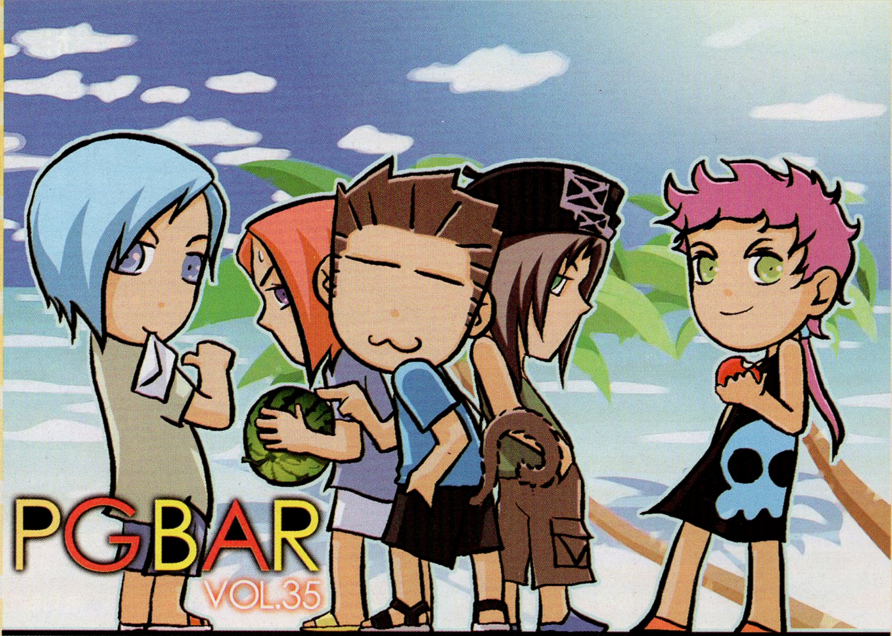
眼看PSP上的《BLEACH 魂之热斗》系列已经出到第四部了。这套名为FTG的游戏虽然你永远不要指望可以拥有有着近似名字的《灵魂能力》那样出色的手感，但华丽的画面以及绝对充实的角色团队，对于原作FANS来说都不能不算是个极大的诱惑。游戏第四作除了原有的角色以外，新添加了多名漫画角色登场，包含了斑目一角、绫濑川弓亲以及破面中的乌尔其奥拉、葛立姆乔，和假面军势的众多人气角色。新增加的援护系统可以在可选参战角色和备用角色中间选择，通过不同的组合发动不同的援助效果，也令战斗更富有变化性。

另外，全新的“灵魂爆发”系统可以通过简单的操作释放出高威力的连续技。“灵魂爆发”系统大致分为“始动技”、“技输入”和“技播放”三部分。首先是输入指定指令发动“灵魂爆发始动技”，“始动技”击中对手后将进入“技输入”部分。限制时间内尽可能多的输入技指令以及攻击键，输入时间结束后画面将切换至“特殊的空间”，刚才所输入的技将高速播放形成连续技。连续技的最后将以各角色所特有的结束技将对手击飞，伤害巨大。

与尚算为格斗游戏的“魂之热斗”系列相比，DS上的《BLEACH》系列作则在形式上让玩家多少有点不知所措。以2D对战为基本模式，融合了大量原作的故事剧情，战斗时的“万解”和“出招”都通过点击屏幕便可实现——虽说是灵活运用了DS的双屏机能，但对于习惯传统游戏模式的玩家来说，这一改进无疑让人需要很长的时间去适应。不过《BLEACH DS 驰骋苍天的命运》及其续作《BLEACH DS 2nd 黑衣闪耀镇魂歌》都延续了目前热门的Wi-Fi对战模式，也为多人游戏提供了相当大的乐趣。

关于《BLEACH》，眼看着还有漫长的旅程要继续走下去，就算在解决完十刃之后还有没有其余的七剑下天山，就目前而言也不得而知——唯一可以确定的是，只要这个世界还需要少年漫画式的热血与正义，那么关于自由的战斗传奇就将永无休止地一直传颂下去！





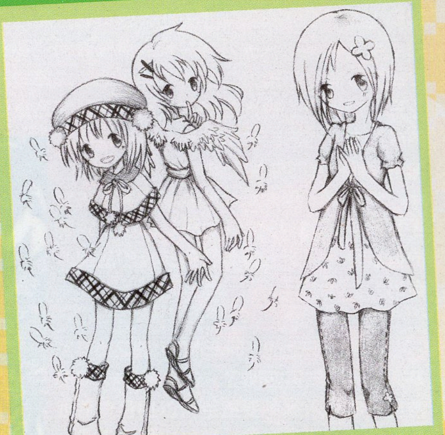
●绝迹了几期的“PG总动员”复活，并且被安置到了PG BAR内变成了一个子栏目。也算是响应各位读者的号召，这下大家总该满意了吧！当然，这样一来PG BAR的内容只好压缩，也没办法，最近小枫手头的事也的确是颇多，想像前几期那样再做8页的话可能会吃不消的。况且有更多小编的乱入，大家看点不是能更多一些嘛，这样其实也挺好的。

●成都DS玩家聚会，小枫第一时间联系到了组织者，并且将聚会现场的报道和照片放了出来，感兴趣的玩家可以直接跳到右边那页去找。我是非常鼓励大家多多组织类似的聚会的，掌机就是需要有更多的玩家在一起交流才有乐趣。总是一个人闷在家里“宅”，不仅无趣还缺乏与其他人的沟通。至于大家所期待的PG组织的官方玩家聚会，请再稍等时日，目前还在积极的策划中，总之不会让你们失望的。到时候小枫一定亲到现场跟大家一决掌机游戏的高下。

●看到一位读者来信的署名实在是非常有意思，他把自己称作是“冥王哈迪斯”。其实这倒是挺正常的，不就是崇拜“五小强流浪记”中的总BOSS嘛！但是后面的注解实在让人忍俊不禁，具体如下：“关于这个嘛，我特别喜欢‘圣斗士’中的哈迪斯，所以当初冥王星被踢出九大行星列队时，我还一个人伤感了好久呢……”哎！要我说，现在多愁善感的人还真是多呀……

●编辑部再添新丁，新小编露琪参上。露琪同学虽然在编辑部呆得时间并不长，但就游戏造诣这一点上还是颇具实力的，因为对FF系列情有独钟，之前还曾经在SQUARE-ENIX CHINA工作过。对于同样喜欢FF的小枫来说，有这样的同事自然是好事，茶余饭后的调侃自然是少不了。但对于同在一个饭桌上吃饭、并且对FF系列完全没有爱的菜团同学来说却是一种莫大的折磨，经常会听到他抱怨说：“你们能不能别再聊FF了?!”……那个……想要更多了解露琪同学的人请翻看PGBAR后面的PG总动员。

曹嘉兮全新萌图速报



↑这次曹MM除了画稿外还给小枫寄了100颗“幸运星”，在这里尤其感谢一下。

庞鑫	杂志+攻略可以轮流更换比如这期DS攻略下期就是PSP游戏攻略，如此循环也算考虑到了不同主机的玩家！
读者资料	男，19岁，江苏省南京市下关区金陵新三村三单元301室，210015

闲聊町

●我儿子玩掌机，我也玩，谁说掌机是青少年的专利?!（山东青岛 孙玉秀 44岁）

——想知道阿姨平时跟您儿子联机玩游戏不?谁赢得更多一些啊?

●听说你玩格斗游戏欺负菜团了？老头，你很能打是吧?沙包一样大的拳头见过没?（河北秦皇岛 张天琪）

——没见过，倒是每天都能见到长着一个菜团脑袋的人从我面前飘过。菜团：……



●菜团你是新来的小编吧，新来的小编不是要被机枪扫射吗？我记得小枫刚来时就被机枪扫射了。（重庆 杨龙陶）

——多说无用，上图才是王道，请看当年小枫的悲惨遭遇……

●看来岚枫成“兵家必争之地”了，电软争；读者的讨伐、赞美、调侃……真搞个见面会不让人抬走才怪呢！岚枫——怪蜀黍?（福建泉州 谢佳林）

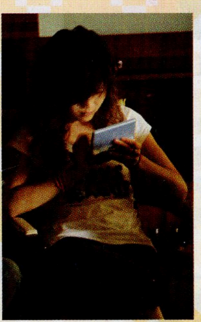
——自从上次在PG BAR中登了“蜀黍”这个词后，就有无数读者将小枫的名字后面加上了这个称谓……我恨你们！



←能够从战神的官方壁纸联想到岚枫想吃菜团，这样超凡的想象力实在让人叹服。

成都DS玩家聚会

——来自组织者的第一时间报道：



6月2号下午一点,我们成都的NDS玩家都聚集到了约定好的川音大厦2楼缘源园水吧进行我们的第4次聚会,因为这次在论坛的宣传起到了一定的效果,到场人数达到了30人以上。

聚会开始前，大家都用自己的网名做了下自我介绍（因为大家都是在QQ群里的朋友），2点以后，之前约定好的比赛准时开打。

最先的是死神2，一轮轮胡乱砍杀之后，由我们的管理员风の影没有悬念地拿走了冠军。之后的应援团2和马车更是将聚会推到了高潮，因为传说中的“牛魔王”出现了，应援团2的华丽无圈模式S完美过掉和马车的全程漂移，看得现场的人频频发出感叹，“牛魔王就是牛啊！”。比赛间歇，大家还玩起了“老虎”带来的XB360，被牛魔王虐了的人，全部都跑过去了，呵呵!俄罗斯也是毫无悬念，被我们的“流血”拿走了勇者斗恶龙的原装手办。



压轴的游戏是为MM们准备的动物园管理员,只见MM拿着触摸笔不停地在屏幕上划动，竞争相当激烈,旁边的GG也是看得相当投入。(不知道是在看MM还是在看游戏……)

比赛结束后，大家还领到了自己的奖品，虽然不是很贵重，但大家还是很开心，毕竟我们的宗旨是体验游戏带给我们的快乐。期待大家的下一次聚会。希望有更多的玩家加入到我们的聚会，独乐乐不如众乐乐。

本次聚会的组织者是风の影，流血，真给他萝卜。奖品是由管理员和电软提供（有些奖品我们是从电软的赠品拿来的……）我们的QQ群号，1群25991718；2群14789631。

枫子点评：继续继续，如果下次有条件能网络对战的话最好把我也算个编外人员参战。

李桂瀚	邮票钱贵啊！就寄这么一张卡就花掉1.2元了！我希望回函卡与调查能够在网上进行！
读者资料	男，19岁，广东普宁第二中学校高三（9）班，515300

PG调查团

话说现在高考是近期最热门的话题，各位刚刚从"战场"上归来的考生们一定非常关心自己的分数吧。既然现在流行考试，那么咱们给PG也来次小测验，看看它又能得到怎样的分数吧。当然，评判方是在读者那一边，在Vol.80的回函卡上小枫已经特意写下了调查的题目，让大家写出PG中自己最喜欢或最不喜欢的栏目。经过了一段时间的整理后，小枫从众回函卡中抽取500份作抽样调查，开始计算各个栏目的"测验分数"，分数的计算方法如下：

第一步：整理出每个栏目被评为"最喜欢/不喜欢的栏目"的总票数。

第二步："最喜欢栏目"的票数总数除以10，再进行四舍五入得到一个"奖励数值"。

第三步："最不喜欢栏目"的票数总数除以10，再乘以1.5后进行四舍五入得到一个"惩罚数值"。

第四步：用基础的"及格分数60"+"奖励数值"-"惩罚数值"=最终该栏目的"考试"分数。

铛铛铛铛……考试成绩揭晓!!

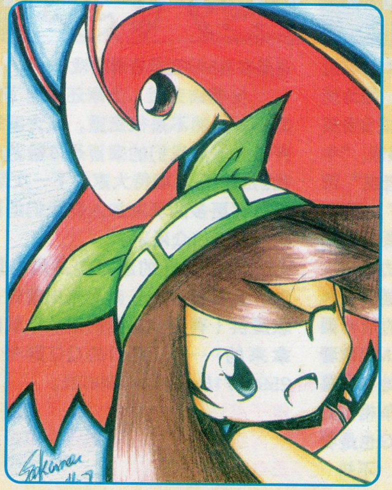
名次	栏目	分数
1	PG BAR	87
2	特别策划	68
3	新闻中心	65
4	新作工房	63
4	严俊/张傲专栏	63
6	游戏单间	60
6	PG博客	60
6	问答无双	60
9	攻略战队	59
9	软硬兵团	59
11	游戏品位(包括品质)	56
12	掌上动漫坛	55
13	汉化情报/手机动态	53

枫子点评：整理的成绩并不太理想，绝大部分同学（栏目）都在及格的边缘"游荡"，这让小枫实在很难向家长（董事?!）交代（可千万别开家长会啊！！）。我们会吸取教训，好好复习，争取下次考个好成绩！当然需要从这次小测验的分数上，我们也大概了解到目前那些栏目还调整，总之，一定在下次"大考"前调整到一个比较好的状态吧。

水调歌头·掌机版

江苏淮安 钱坤

掌机几时有？举杯望青天，不知何时有钱，去购买掌机。我拼命聚钱，准备买掌机，又恐父母责怪，但为《口袋》豁出去，转汽车，来商场，买掌机。激动万分，多年愿望终实现。掌机有欢离合，终被父母收掉。学习与《口袋》，最终两难全，但愿口袋迷，玩《口袋》要小心！



→又一幅风月樱小MM的画稿，不过这次的主题变成了口袋。把这幅画送给所有像钱坤一样的口袋饭吧！



这期流行COS……

枫：……

……

自从上次韩烨同学画了那张"PG内部发行钞票"后，我们就已经见识到了你的KUSO精神。这次这张画……我实在不想发表任何评论了，想看原画的人请自觉翻阅Vol.80的PG BAR（P134）。最后忘了再补充一句："韩烨你太有才了！这就是你在信里提的所谓的萌图啊？！"

杨阳	PSP销量比NDSL少很多，但相信今后会有好转的。
读者资料	男，16岁，江苏省无锡市滨湖区华庄镇小溪桥电机新村322号，214131



↑来自上海的紫铃同学画的小樱萌图，已经是老朋友了，画稿依然一如既往的出色。

篮球场上的UFO

山东
曹海杰

一天在篮球场边玩《山脊赛车》，正起劲呢，谁知一个“UFO”直冲我手中的PSP疾飞而来。“啪！”My God!PSP直在地上打滚，比那驴打得还漂亮，可我的心里却是WA凉WA凉的。直到最后，我才醒悟……

曾经你在我的面前打滚，我来不及制止。你便“滚”了个够，直到你爽完，我才后悔。我真不该来这死篮球场，假如上天再给我一次机会，我会对你说：“我替你滚吧！”如果要给这句话加上一个期限，我希望是：“滚到你满意为止！”我的PSP……

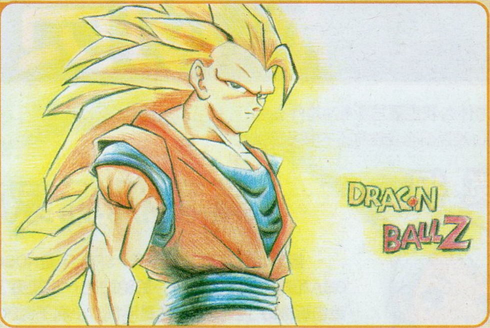
事后我才知道，那“UFO”是一个同学在投三分球时，投了个三不沾……我，血泪狂涌……

枫：悠着点哈，再“涌”下去小命就没了……这就是教训啊！谁让你没事拿PSP去篮球场“得瑟”，明明就是显摆嘛，其实我觉得那个拿“UFO”砸你的人八成也是故意的。看你不爽，我们都没钱玩PSP，只能在这打篮球，你小子坐在旁边边玩边气我，绝对不能忍啊！于是乎……哈哈哈哈！以上纯属玩笑。以后多爱惜一下自己的掌机，尤其是尽量少带到学校去。

这儿事不值啊！

四川泸州
黄海

原本我想在五一节假时入手一台PSP的，但由于多方面的原因则打消了这个念头。我班上有位老兵，他知道我喜欢游戏和PSP，就给我出了几个赚钱的方法：第一种是以廉价购入大量的东西，再相应的抬价卖出，但因我本身就没有钱去购入东西，并且部队也不允许军人从事第二职业，所以这种方法就不能使用；第二种是收集相当多的易拉罐，踩扁之后卖给收废品的。这一条还可以，但也有问题。收集足够多的易拉罐要花一段时间，期间收集的罐子放在哪儿，还有卖的时候要想办法论斤卖出去，万一被人发现怎么办？这还是有风险的；还有第三种方法就是今年不退伍，继续留在部队，这样一个月的工资就能买一台了……想来想去也就只有第三条可以，看来我真的应该考虑一下，不过我的战友说我为了一个游戏（信中指的是《怪物猎人2P》）就要买一台游戏机，为了一台游戏机又要出卖三年的大好时光，这不是傻子吗？现在我正在矛盾中……



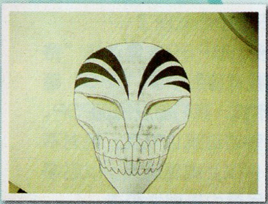
↑龙珠的题材到什么时候都是热门，来自河北保定的赵亮读者的这幅作品相当出色，十分接近原著的风格。

枫：不用考虑了，我直接给你建议：“不买！”小枫从小就很崇拜军人的，虽然年龄上你可能要比我小，但从人生阅历上来说，我肯定还是要向你学习的。只不过这件事，我觉得完全没有再考虑和矛盾的必要，也正是因为你是军人，我才不想去拐弯抹角和讲一些貌似动听的大道理。游戏终究只是生活中的调剂，永远都是可有可无的东西。但是人生的很多事情是不能去错过的，尤其是宝贵的青春。退伍之后，你可以做的事情有很多，到时候再赚钱买自己喜欢的东西不好吗？何必为一个区区的掌机而套牢，专心在部队中把剩余时间的兵役服满，剩下的人生还很长呢，你说是不？



如果空调不转的话，就想想有没有什么东西吧。也许会让你吃惊的。

虚化的假面，即便是假的也不要真戴在脸上哦。



空调中…

公司空调室外机不转了。于是有了以下对话：
猴子：啊……又惹祸了，空调又不转了，这下完了。
翔武：我原来看《第7日》中报道的，有家的室外机里有鸟窝。
猴子：还有这事？第一次听说，后来怎么样了。
翔武：后来那个鸟窝也没动，就那样放着咯。
猴子：那鸟不会回来吧？那空调呢，还能用么？
翔武：貌似没什么损坏，就是不转了。
猴子：哦……等等！不转了？！
某日，修空调的来了……
修空调的：喂，你们这空调里面有个鸟窝。
猴子&翔武：……

有读者问：你为什么那么爱恶搞？单纯的兴趣么？有什么正常爱好？
——我恶搞基本上是平时调节情绪用，多数时候还是很正经的，也不能算是兴趣。正常爱好是逛各种和自然科学相关的博物馆。

想想看，人生还是变成大叔之后更漫长一些。

翔 武



PG总动员

~小编们的轻松驿站~

为什么我也要写手机？为什么？为什么？难道前面我喷得还不够多吗？

岚 枫



真掌机玩家

最近也玩掌机，但不是PSP、不是NDSL、更不是GBA和再之前的主机……哈哈哈哈！不知道了吧！那么我告诉你好了，没错！就是手机！小枫平时PSP和NDSL少有带在身上，但手机自然是必须要随身携带的，否则联系起来会有许多不必要的麻烦。因为我的是PPC手机，可以安装WM5的操作系统，在上面运行模拟器自然也是完全可以的。对于喜欢怀旧的小枫来说，MD和SFC上的老游戏实在是再适合我不过了。最近一直在玩MD上的《兰古瑞萨2》，其他同事最初看我玩的时候还极其不屑地说，“你最多也就是图个新鲜，玩一会儿肯定就放弃了！”不好意思，小枫让诸位失望了。经过了半个月左右的修行，我已经将エルウ、ヘイン和シェリ一三个人物练成AT、DF和MP全99，完全打破了之前人们所谓的“图个新鲜”的预言。哈哈哈哈！等这个游戏完美后，小枫的下一个目标就是用手机把《光明力量2》再穿一遍，爱死现在的手机了！（话外音：可不是爱死了，那价格能买3台PSP了……）





忘了说，在用手机玩模拟器的时候如果有来电或短信的话，很容易会因为内存不足而导致系统崩溃……然后就……

除了每天的格斗战之外本人最近还沉迷于健身这种“自虐”的行为当中，每天下班后健身一个半小时，这是对于坐了一天之后的我最



大的释放，身体好的同时也发泄了一天所带来的压力，健身这种运动，向大家强烈推荐，健身总动员开始喽！

一定要跨过这条坎

手札又回来了，这个栏目的重现一定是读者们的共同心声吧？最近这些天除了工作之外唯一期待的就是与小枫的下班PK战，小菜我在自己的办公桌上搭建了一个微型的街机平台；街机摇杆、格斗游戏，各大主机一个都不少，每天下班之后我这里都会聚集很多前来看热闹的，当然也包括等着玩的，眼看着我这里越来越红火心里不由得起了一些坏主意。嗯！下次他们在玩，一次我要收费10元……

小菜在阅读读者来信的时候看到了一封十分让我感动的信，这封信是由江苏省扬州市翠柳苑12栋301室王鑫同学写来的，在信中他给予小菜我非常大的鼓励与支持，在这里我要好好地感谢他和那些支持我的朋友们。

王鑫同学以前的掌机迷和口袋迷可以邮购，如果你要邮购的话可以联系我们这边的发行部。

地址如下：北京东区安外邮局75号信箱 发行部

邮编：100011 写明邮购以前的杂志。

大家读到这期的时候高考已经结束了，希望高考后的朋友能够好好地放松心情，跨过了高考的这道坎后大学的生活是多么美好啊！



菜 团

Editors' Diary



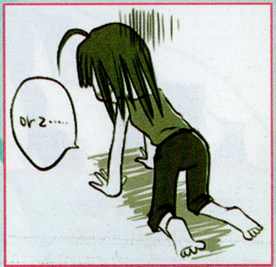
暗 凌

摔倒了

从我的住处到编辑部的路大概已经年代很久了，一路上坑坑洼洼的地方很多，像我这样走路左顾右盼的家伙很容易落脚不稳而扭到脚。从搬家到那里之后，平均每天都会有一次扭脚事件发生，以至于被得知这个情况的朋友嘲笑。最近，事态终于升级了，直接原因就是夏天到了，凉鞋那厚厚的鞋底使我走路愈加不平稳。于是某天早上，我在上班路上摔成了一个orz型，没摔成脸贴地的样子真是谢天谢地啊。当天晚上把这件事情在某QQ群里披露时，居然被人说摔得很“萌”……

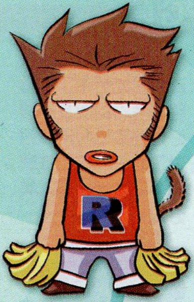
来到编辑部有两年多了，经常可以看到大家的来信中提到很羡慕我们当编辑的可以天天玩游戏，把游戏当工作。嗯，其实我一直想说那可是错误的认识，小编们的工作内容除了撰写攻略之外，还有很多其它的事情要做，实际上为了撰写攻略而玩游戏的时间远没有大家想象的那么多，把玩游戏当工作的应该是那些职业竞技玩家。越来越多的读者朋友们都表示出毕业后想来编辑部工作的愿望，那么就请你们向着这个方向努力吧！

最近进入闹动画荒的时期了，库存的老动画已经全部看完，新番动画又没什么兴趣，谁来拯救我呀！



详细的orz型和很萌的摔法请参考上下的两张配图，跟我摔倒时候的样子是一样的。





猴　子

太阳依旧升起

最近一段时间在翔武的毒害下迷上了《银魂》，不但把第一年的前49集全部补习完毕，而且还一集不落地每周追看。虽然漫画已经连载到160多话，但是目前也只能捡以前看过动画的部分温习了……剧透不是好事情，虽然我一直有朝人剧透的习惯。不过我目前除了吃饭加蛋黄酱以及早晨喝草莓牛奶之外，还没有什么严重的中毒症状。毕竟从5年以前就不怎么看动画了，《银魂》是本人除了《全金属狂潮》之外唯一追着看的动画。

这两天很忙，基本上没空玩自己的游戏了。但是FF2推出之后还是情不自禁地拿起PSP继续进行无休止的自虐之旅了。因为这一代的系统和其他作品不同，要想提升能力就必须用各种方式摧残角色自身才可以，就像练七伤拳一般，正所谓痛并快乐着。

自从来《掌机迷》之后就很少碰电视游戏了。但是前两天《战国无双2猛将传》的公布让所有无双fan的下巴都快掉在地上了——当然也包括我的在内。





真不知道光荣是怎么想的，这次终于忍不住把战国无双2的猛将传重新做到PS2上，看来当初没卖PS2是明智的，尽管这台机器现在被Perfect拿走去玩《战神2》了。

游戏精进计划今日开始实施

本人的兴趣爱好比较杂什么游戏都有点接触，但是精通的少之又少。最近猴子打算开始提高自己的游戏水平。

PG总动员 Editors' Diary



↑这部漫画也终于完结叻，前年带给自己的震撼到现在还仍未褪去。

沉迷 FF2…

露琪闲下来的时候喜欢看看动漫，当然比起隔壁动心的全天候宅群还是远远不够班的。今年的4月新番有几部很赞，热血的《天元突破》、搞笑的《濑户的花嫁》、阴暗的《大剑》首当其推，另外由崎元仁大神作曲的《罗密欧与朱丽叶》、Tony角色原案的《光明之泪》、刚出中文版游戏的《蓝龙》也还可以，还有一直在追的《交响情人梦》，正好一天一话。-v-

来自深圳的魔蝎读者（假名吧！）在回函卡提出这样一个疑问：“为什么火纹要有武器耐久呢？”大概有人认为很麻烦，耐久降为0时武器会损坏不能再次使用。然而实际上，这类设定恰恰源于我们生活中的现实世界：不论是日行千米的鞋底，还是掌机后盖的锂电池，无一例外都有着各自的寿命期限。不过也正是因为宝贵的使用次数，我们才懂得如何去珍惜重要的东西，不是吗？

↓年度最期待游戏的主角，PSP同捆入手目指！

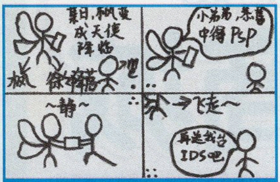




露　琪

初次见面，我是新来的小编。在PG已经待了一个多月，跟着前辈们学到了不少东西，进修中。^_^

涂鸦天堂

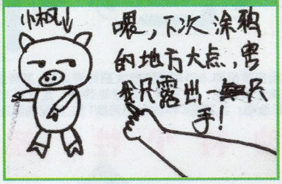


小枫天使？　浙江丽水 林海镇

↑我敢说，用不了多久就会有人给我起一个新的外号叫“小枫天屎”，你说你有多坏！

↓节约点地方不就能把自己都画出来了吗？再说我咋就变成那样了呢？！你也挺坏的！

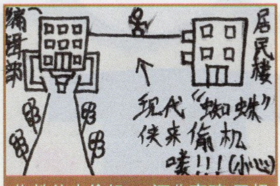
害我只露出一只手　温振政



↓看来PG的销量又要涨了，谁有时间去火星上开个书摊吧……另外难道你不怕被外星人拐跑吗？这年头打劫也兴跨星球的。

外星人也看PG　山东曹海杰



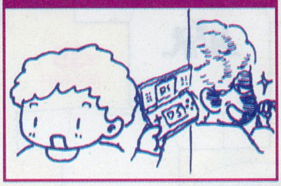


蜘蛛侠来偷机　河北高碑 田超

↑蜘蛛侠什么时候变走钢丝玩杂耍的了？是不是欺负大家都没看过最新的蜘蛛侠3啊？

↓这个人是谁？难道是方枭同学的母亲？难道她没收的目的是……OH！MY GOD！

DS被没收了　四川 方枭



掌机迷2007年第12期抽奖



参加办法　1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.82的抽奖活动截止时间为2007年7月15日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

80期中奖名单

PSP

辽宁沈阳	苏宇

NDSL

江苏无锡	王天航

SCDS

福建福州	钱奇
四川成都	郑志
河北三河	佘文欣
广西桂林	文敏
辽宁大连	刘一羽

EZ5

山东胶州	张子健
河南焦作	董家昕
上海	顾斌
山东东营	马越
山东烟台	姜禹

ACEKARD

武汉	高鹏
辽宁大连	张世超
合肥	朱环
上海	刘晓帆
广东阳春	李晖
黑龙江哈尔滨	许睿博
大庆	马超

M3DS

上海	陈梓波
福建建阳	杜良
北京	周杰
安徽合肥	王延宁
河北保定	王子军
浙江温州	刘敏
广西桂林	周翔



动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

继上次我们推出BLACH虚面T恤大获好评之后，又再送上三款热卖人气产品，从可爱的喵喵到经典的搞怪食人花、魄力逼人的使徒袭来！这三款T恤再版登场，如果去年错过，那这次可千万抓紧机会啦！尤其是EVA的新旧两款T恤，搭配购买还可作为情侣衫哦。数量有限，先购先得！

独 特 个 性 炫 酷 一 夏！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。
(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编：100011
- 邮购电话：010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元！
凡购买任意3件及3件以上享受特别优惠价30元/件



凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手に焼けました”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢?后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样,周围加以警报式红色斜纹,充满迫力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣！推荐！



军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（**であります**）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号（160～170cm）和XL（170～180cm）号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。

（以上图片仅供参考，产品以实物为准）



BLEACH虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那“虚”无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发！



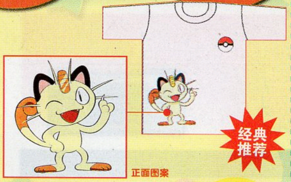
战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！



口袋妖怪T恤B款

¥35 编号:6297

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵~喵~，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，一副调皮刁钻的姿态。



福音战士T恤B款使徒袭来版

¥35 编号:6309

●“使徒、袭来”看过EVA的人都对这第句话记忆深刻吧?正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的形象，背后是该话的标题，醒目无限侵蚀你的绝对领域！



马里奥主题T恤B款

¥35 编号:6286

●为了抢时间，我们一路加速然后一头撞上食人花，接着就呜乎哀哉“GAME OVER”…这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕，正背图案搭配幽默经典。



少年阴阳师勾玉颈链

¥19 编号:7805

●与日本神话息息相关的代表性勾玉，颜色翠绿剔透，触感冰凉令人产生无限遐想。佩戴它，你也能成为超越晴明的阴阳师！赶紧试试看召唤式神吧！



少年阴阳师羽毛项链

¥19 编号:7816

●小说、漫画、动画界的热作《少年阴阳师》新周边。饰有红晶、叶子挂坠和白色羽毛，配合银色链子，整味道与众不同,COS、平时装饰必备。



羽翼时尚多用包

¥39 编号:7838

●以羽翼中的代表性形象黑白莫可娜为主题，尺寸22*22CM,使用光滑易擦的漆皮黑白光泽鲜明。肩袋长短可调，多层式设计，斜背、肩挎皆可，时尚又实用！



FF云狼钥匙包

¥25 编号:7850

●印有云狼图案，配合黑色皮革和铆扣，风格粗犷前卫。打开尺寸13*11CM。对于喜欢最终幻想或者各色风格的人而言绝对不可错过！



EVA钥匙包

¥25 编号:7849

●最酷的钥匙包！黑红相间的颜色搭配，外圈镶有闪亮的铆扣，按扣式设计便于打开，内有夹层不仅可以扣钥匙还可放置钱币。



名侦探柯南笔记本

¥19 编号:7827

●无限感动再次汇集，详细记录各种案情的线索的侦探必备道具。仿皮外壳烫金柯南LOGO，里面印有各部剧场版的资料介绍，亦可作为普通笔记本使用。



最终幻想 神罗戒指项链

¥19 编号:7456

●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。



最终幻想眩酷腰链

¥25 编号:7445

●链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。



柯南神秘投影钟

¥32 编号:7287

对准白色、黑色或者纯色墙壁、平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。



柯南秘密侦探笔

¥39 编号:7254

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



新超级马里奥兄弟小情景5件组

¥29 编号:7782

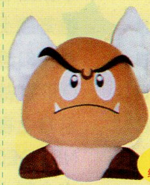
全套共包括马里奥、路易、超级蘑菇、乌龟、栗子头5款，每一款角色的造型、上色都非常细致，配合相应可插拔的砖块、水管式底座，幽默有趣，将游戏中的一幕幕真实立体呈现！



Goomba玩偶（马里奥版）

¥49 编号:7760

玩过游戏的人一定都对这只Goomba记忆犹新吧？四处游荡的小敌人，尺寸高约25*17cm，工艺细致，那上扬的眉毛、尖尖的牙和凶悍的眼神，表情惟妙惟肖！头戴马里奥的红色小帽子，可爱有趣！



Goomba玩偶（翅膀版）

¥49 编号:7771

与马里奥版的工艺尺寸一样，也曾经在耀西中出现过的带翅膀的飞翔Goomba。身后的小翅膀显示出它的与众不同，用头顶的吊绳挂起来赏玩格外有趣，经典收藏！



名侦探柯南夏日清凉雨伞

¥35 编号:7793

蓝白相间带来一片清凉的柯南三折伞,携带方便,男女皆可使用。每一页上都印有柯南的标志性图案。



蓝龙经典火机套装

¥32 编号:7726

●XBOX360游戏大作《蓝龙》打火机。深蓝色底漆配浅蓝色图案,完美再现原作风格,正面的蓝龙图案与背面蓝龙英文相得益彰。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



黑多罗多用挂饰4件组

¥39 编号:7759

●比白多罗多了一丝邪恶的黑多罗登场！全套4款表情，或笑或悲每一个都令人忍俊不禁。可以作为手机擦、挂饰使用,腕带上同样印有别致的猫猫表情图案。

GBA SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2007年6月15日

2007年	Broken Circle	7Raven Studios	RPG
2007年	哈利波特与凤凰社	EA	ACT

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

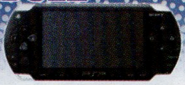


截止统计时间：2007年6月15日

2007年6月21日	BLACK CAT 黑猫协奏曲	Compileheart	AVG
2007年6月23日	赛尔达传说 幻影沙漏	任天堂	ARPG
2007年6月25日	哈利波特与凤凰社	EA	ACT
2007年6月28日	家庭教师REBORN DS 骸 强袭!	TAKARATOMY	ACT
2007年6月28日	WIFI对应 桌面游戏严选	HUDSON	TAB
2007年7月3日	百战天虫2 开战	TEAM17	ACT
2007年7月12日	西游记 金角银角的阴谋	D3 PUBLISHER	ACT
2007年7月12日	怪物农场DS	TECMO	SLG
2007年7月12日	洛克人ZX ADVENT	CAPCOM	ACT
2007年7月19日	火影忍者最强忍者大结集5 决战“晓”	TAKARATOMY	ACT
2007年7月19日	侦探神宫寺三郎DS 古老的记忆	ARCSYSTEM WORKS	AVG
2007年7月26日	元素怪兽 五神柱之谜	HUDSON	RPG
2007年7月26日	太鼓达人DS	NBGI	RAG
2007年7月27日	美妙世界	SQUARE ENIX	RPG
2007年8月9日	SD高达G世纪 CROSS DRIVER	NBGI	SLG
2007年8月9日	游戏王GX 卡片年鉴	KONAMI	ECT
2007年8月	甲虫王者 超级合集	SEGA	RPG
2007年8月23日	惊奇战士大事典	3 O'CLOCK	ETC
2007年8月23日	最终幻想 水晶编年史 命运之轮	SQUARE ENIX	RPG
2007年8月30日	ONI零 战国乱世百花缭乱	ATLUS	AVG
2007年8月30日	召唤之夜 精灵们的共鸣	BANPRESTO	RPG
2007年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2007年	大金刚 丛林攀登者	任天堂	ACT
2007年	最终幻想战略版A2	SQUARE ENIX	RPG
2007年	口袋妖怪 不可思议的迷宫 时之探险队	任天堂	RPG
2007年	口袋妖怪 不可思议的迷宫 暗时之探险队	任天堂	RPG
2007年	海贼王 GearSpirit	BANPRESTO	ACT
2007年	三国志DS2	KOEI	SLG
2007年	最终幻想4DS	SQUARE ENIX	RPG
2007年	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2007年	雷顿教授与恶魔箱	LEVEL5	AVG

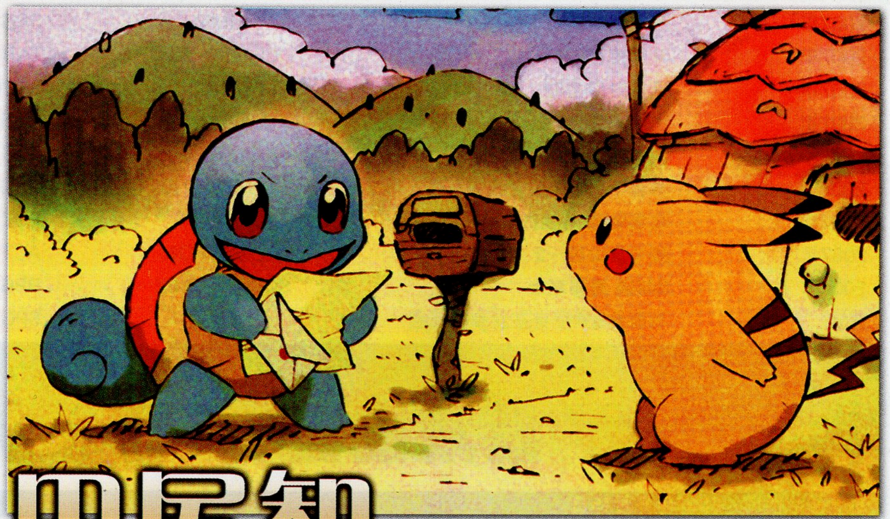
2007年	河川垂钓DS	MMV	SPG
2007年	斗牌传说DS	Culturebrain	TAB
2007年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
2007年	我是航空管制官DS	EA	SLG
2007年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2007年	牧场物语 对战方块	MMV	PUZ
2007年	战斗员山田一2	KIDSTATION	ACT
2007年	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
未定	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	SPG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2007年6月15日

2007年6月19日	变形金刚	Activision	ACT
2007年6月21日	扣杀球场3	NBGI	SPG
2007年6月25日	哈利波特与凤凰社	EA	ACT
2007年6月26日	盗墓者 周年纪念版	EIDOS	ACT
2007年6月31日	龙与地下城战略版	ATARI	SLG
2007年6月31日	疯狂出租车	SEGA	RAC
2007年6月31日	数码武装 感染	KONAMI	FPS
2007年8月6日	百战天虫2 开战	TEAM17	ACT
2007年9月13日	最终幻想Ⅶ 危机核心	SQUARE ENIX	ARPG
2007年	龙骑士的咏叹调	日本一SOFTWARE	RPG
2007年	R-TYPE战略版	Irem	SLG
2007年	幽灵行动 尖峰战士2	UBISOFT	FPS
2007年	英雄传说 空之轨迹SC	FALCOM	RPG
2007年	Fate/tiger竞技场	TYPE-MOON	ACT
2007年	游戏王GX TAG FORCE 2	KONAMI	TAB
2007年	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
2007年	海豹突击队 战术打击	SCE	STG
2007年	火影忍者 终极忍者英雄	TAKARATOMY	FTG
2007年	战神 奥林匹斯之链	SCE	ACT
2007年	异型症候群	Totally Games	ACT
2007年	大家的地图2	ZENLIN	ETC
2007年	炸弹人大陆P	HUDSON	ACT
2007年	狂野历险XF	SCE	SRPG
2007年	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年	恶魔城 血之轮回	KONAMI	ACT
2007年	海贼王	NBGI	ACT
2007年	魔界战争	日本一SOFTWARE	SRPG
未定	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG



田尻智 创造了口袋妖怪的人

把侵略者写在数学作业纸上面

——原来是这样啊（笑）。田尻先生在刚刚成立GameFreak公司时是想要办同人杂志吧。在那时刚刚开始时，最初单纯的想法就是“喜欢游戏”吧。那么在田尻先生的工作转换成游戏制作人时，为什么不选择加入游戏公司呢？

田尻■ 这个事情嘛，在“侵略者”正流行的时候，其实我只不过忽然在大脑中冒出了很多妄想而已。如果说是《宇宙侵略者》这个样子的游戏，已经有很多人在制作了。我想，就是让我来制作也没有问题。此外我到秋叶原（注23）看过，那里的TK-80（注24）就等于当时最高级的电脑……

——哦，这在《我们是守望者》里好像也有写过(笑)。

田尻■ 是的是的（笑）。后来又有了MZ-80K（注25），当时使用一个二十万日元左右的电脑就可以制作出《宇宙侵略者》图形一样的游戏来。当然，根据每个制作人想要深入的角度不同，游戏也有高低之分。总之呢，有了电脑就可以实现梦想了。

——把妄想和现实联系起来了。

田尻■ 这样每周我都会去一趟秋叶原，为了制作游戏，我想必须拥有一个重要的硬件平台。几乎就是一眨眼，旁边出现无数的“侵略者”，而且这些“侵略者”之间只有一些微妙的差别。当刚听到科乐美（注26）公司制作《宇宙大帝》时我就感觉又是一个侵略者类游戏（笑），Universal(注27）公司制作《宇宙怪物》的机体带有四个支脚，当玩得兴奋的时候桌子会有些倾斜，就像是在使用扫帚扫地一样（笑）。游戏制作人不同，有的人就可以做出使动作变得有趣的画面。本来作为一个初中生就应该有很多作业纸吧？在应该读书学习的时候，我就会在数学作业纸上涂满设定侵略者的点阵图（笑）。

——原来如此（笑）。

田尻■ 三十个像素点构成的侵略者形象简直和导弹一样（笑）。这时的我是刚刚开始学习点阵图的绘制。这样我就开始了在大脑里描绘像素的概念，然后在数学作业纸上绘制点阵图，可是手边没有电脑我只好想别的方法。记得那时还是Universal公司创业的初期——现在该公司已经改名为ARUZE，开发柏青哥游戏——我参加了该公司举办的游戏创意竞赛。应该是七九年吧？已经记不清了，当时的通知刊登在《PIA》（注28）杂志上，看到后就明白了这个是我要的。如果我想要让别人知道我的话，只有这个机会了。我想，利用这个机会就可以成为游戏制作人了。我根本不清楚主意到底是否会得到别人的欣赏，只是作成两份材料发了出去。可是到我收到回复的时候却是Universal公司送给我的刻有“Universal”字样的两把钥匙链（笑）。

——真是软硬不吃啊（笑）。

田尻■ 安慰奖（笑）。奖品里面还写着“非常感谢”（笑）。可是，当时到底交上去的是什么创意，

我到现在都还记得。其中一个是下雨的游戏，我想要控制一个角色边反复打开雨伞，边躲避雨滴。此外游戏界面也是简单清晰的风格，然后还要加入彩虹。哎呀，可这些都只是想象。还有一个游戏叫做《黑暗乌鸦》，是说一个处在黑暗世界的人，唯一光亮是他视线能够看到的范围，然后他就在一个地方边探索边战斗。

——看来是把《宇宙侵略者》的要素发展后的游戏。

田尻■ 是，就是那种。那时少年的我，能够想象的极限也就是"侵略者"的水平。自己就是想要不受其它游戏的影响，最后结果也还是受到了感染。

——原来如此（笑）。

田尻■ 不过说实话，就是得到的是钥匙链，我也高兴了好一阵。可以说是从当时的游戏制作人手里得到了新奇的东西（笑）。一个喜欢游戏的小孩啊！这样，又过了一年，到了世嘉举办的游戏创意比赛"游戏大奖赛"的时候。因为世嘉实力比Universal强很多，所以他们的特等奖奖金也是一百万日元。与以前的Universal特等奖金五十万相比，我是这样认为世嘉更有实力的（笑）。这次我改变了做法，打算把时间都放在一份计划书上面。当然，去打街机的时候仍然是比思考长。在快要到截止日期的时候，匆匆忙忙地完成了三、四页的计划书。可是等待经过了半年，或者差不多一年。我已经开始觉得自己落选，几乎快要忘记参加比赛的事情了。如果是Universal的话，通知早就告诉参赛选手了。可是世嘉是在我快要忘记比赛的时候才打来电话，他们对我说，"你获得了优秀奖"。

——然后呢？

田尻■ 结果是没有特等奖，优秀奖两人，其中一个就是我。他们为一个草根出身的少年颁奖。我觉得世嘉为我颁奖的瞬间，就是我刚刚跨过游戏制作人门槛的瞬间。那时我上高中一年级，送选的作品是名叫《春天的陌生人》，角色看起来就是一个可爱的机器人，我还把他的腿作成同蚂蚱一样的节肢状躯干。如果向现在的玩家来解释的话，可以说是在第一眼看到时，感觉就像《Q巴特》(注29）一样。我在刚看到《Q巴特》的造型时，还想过"哎，怎么和我的想法这么像呢"这种问题(笑）。但是两者也有不一样的地方，我设计的角色眼睛和腿部都很大。游戏中的障碍物，也设计成日本风格插花用的剑山一样（笑）。玩家要控制角色跳跃，躲开前面的剑山。还有的是，在家长知道我获得奖金后，我费了好长的解释才使他们明白我不是"为了去游戏厅，走歪门邪道得到钱"。这样……（笑）

——他们最后有没有明白？

田尻■ 差不多就是说为了表示向他们尽孝心，我把奖金的一半分给了父母，然后又对我说不要去做坏事等等之类的话（笑）。

——顺便问一下，奖金原来一共是多少？

田尻■ 十万日元。

——如果是世嘉的话，这给的也太少了吧（笑）。

田尻■ 我也这么觉得。可是对我个人而言，已经是一笔相当大的财富了。虽然没有一百万那么多，而且又分给父母五万，可是剩下的钱已经足够我买想要的随身听，以及当时各种各样的东西了。可是按照我的计划书开发的那个游戏，最后还是不了了之。另一个草根家庭的孩子的创意是，俯瞰火车铁轨的画面时，玩家控制交换火车运行的方向。当画面变为侧面时，玩家需要控制好每辆火车经过时的操作。最后这个游戏在正式发售后，名字就定为《超级火车头》（注30）。游戏中的背景音乐还是YMO（注31）的《莱汀》旋律。

注23：以宅文化和美少女游戏知名的街道，一般指山手线和总武线的交叉车站附近。以销售电器发展起来的街道，道路两边都是电器商店（除了电器商店，还有挂着《俄罗斯会馆》，以及电器零件商店）。但是随着郊区电器产业开始繁荣的九十年代，这条街的状况也发生改变。开始向美少女游戏，动画，漫画等宅文化产业急速发展。

注24：一九七六年NEC发售的单基版微型计算机。本来是面向专业开发人员销售的专家机器，可是在众多的发烧级爱好者中引起了爆炸。基版可以与Intel8080互换，内存在今天看来也是无法想象的512B。但正是具有了这些基本的硬件，所以可以在当时进行大部分的计算处理。

注25：一九七八年有夏普发售的微型计算机。配备了单色CRT，几乎算是当时能买到的最大电脑产品了。除了内置有BASIC的ROM，同时还有RAM，所以也可以使用其他系统。

注26：一九七三年成立，当时公司名为科乐美工业株式会社。公司主要以制造和销售电子娱乐产品为主。

注27：一九六九年成立，一九七五年成立了销售制造游戏机的部门。早期加入了街机游戏的开发，并且制作出数款原创杰作。

注28：一九七二年中央大学的学生和TBS同时成立的综合信息杂志。

注29：一九八二年由美国公司开发的著名作品。

注30：一九八二年由世嘉公司发售的动作游戏。

注31：由细野晴臣，高桥幸宏，坂本龙一组成的三人团体。曾于一九七八年发表《黄色迷幻管乐队》，受到热烈欢迎。

正义的小使者
维护世界和平
洛克人归来

ROCKMAN 20TH ANNIVERSARY
洛克人20周年纪念



CAPCOM的小英雄

《洛克人》系列自87年问世至今，已经成为知名的系列游戏。

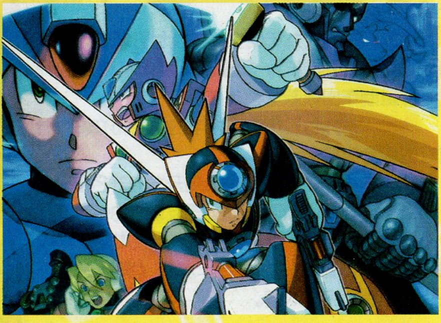


系列人物大集结

洛克人目前已经发展成多个系列，其中X和ZERO的人气最高。

继《X2》的成功后，稻船趁热打铁，于1995年年末推出了SFC平台上系列的最后一作《X3》。和前两作相比，《X3》的难度有了非常大的提高，隐藏要素也比前两作更为丰富。系列的人气角色ZERO在本作中成为了可以供玩家使用的副主角，他拥有比X更高的初始能力，但无法用来攻略BOSS。本作的装甲系统是系列中最为复杂的一作，除了有4个基本装甲部件外，还可以加装强化芯片来进一步增强X的能力，但玩家只能装备一个强化芯片。而隐藏的强化芯片黄金装甲则拥有所有4个强化芯片的能力,但入手条件也较为苛刻。满足一定条件后，X还可以使用ZERO的光剑Z-Saber，和前两作的隐藏必杀一样，Z-Saber也具有秒杀BOSS的强大威力。

剧情方面，讲述了《X2》中的第二次反乱者战争平息不久后的故事。天才的半机器人学家多普勒博士建立了乌托邦一样的理想城市多普勒城，在城市中半机器人和人类和平共处，人们甚至认为世界的黄金时代会再一次来临。然而，这一切在短短的时间内便被突然打破，多普勒城突然出现了大量的暴走大型机器人，在城中大肆破坏，反乱猎人派出最强的猎人X和ZERO前去多普勒城进行调查，而此时的多普勒竟利用自己的私人部队向反乱猎人基地发起了猛攻，第三次反乱者战争就在这样混乱的情况中爆发了。



本作中的敌军阵容可谓异常强大，除了系列中的惯例八大BOSS外，多普勒制造的两位实力强劲的机械警察还会作为乱入BOSS随机出现在关卡中。而初代《X》中的劲敌VAVA还会在隐藏关中登场，令老玩家怀念不已。



在多普勒实验室的战斗中，ZERO的身体受到了严重损伤，动力炉被破坏，无法继续作战。X在击败了多普勒博士后，幡然醒悟的多普勒博士意识到了自己的所作所为都是西格马病毒的影响，并在最终战和西格马病毒样本选择了同归于尽……第三次反乱者战争在反乱猎人付出了惨烈的代价后终于落下了帷幕。

由于《X3》登场于SFC末期的1995年，因此很快被当时的大作狂潮淹没，销售成绩也并不理想。于是CAPCOM在半年后左右的时间里推出了本作的PS和SS版本。两个次世代版本的画面流畅度比起SFC版有一定强化，音乐则从PCM音源改为了CD音轨，同时增加了片头曲和多段过场动画，是比较有诚意的一部作品，也为日后的《X4》奠定了开发经验。不管怎样，《X3》的出色表现为SFC上的《洛克人X》三部曲画上了一个完美的句号。

1996年，PS和SS两部主机已经成为了市场上的主流，CAPCOM异军突起的《生化危机》成为了PS的首款百万大作，该作的热卖随即拯救了财务状况日益衰退的CAPCOM。而稻船敬二由于在

杜星 天下玩家是一家。
读者资料 男，20，辽宁省辽阳市辽宁大学外国语学院英语语言文学系06级六班，111000



开发《洛克人》系列中的表现优秀，被公司高层分配和三上真司、神谷英树等人一起负责《生化危机2》的开发。《生化危机》系列那出色的电影叙事手法和写实的作品风格深深打动了稻船，他逐渐产生了在次世代主机上制作全新的《洛克人X》作品的构思。

和前作时隔近两年后，《X4》于1997年同时登陆PS和SS两大次世代主机平台。如果说SFC上的三作《X》系列由于机能的限制而在表现力上做了一定的妥协的话，那么PS和SS强大的性能已经可以让稻船和他的制作小组们放开手来，创作出自己心目中理想的科幻世界。SFC的《X》系列采用了三头身造型，努力地在Q版和真实比例之间寻求着平衡，最终表现出的效果是令人感动的。而《X4》由于机能的提升，将人物造型彻底变为更加接近真实比例的5头身，各种动作的细腻程度也得到了大幅度提高。

系统方面，《X4》最大的进步在于将系列人气人物ZERO第一次搬上了主角的位置。和以蓄力炮攻击稳扎稳打的X不同，使用光剑进行贴身战的ZERO走的是直爽而华丽的路线。普通攻击迅猛而强劲的三连斩就已经爽快无比，击败BOSS所得到的各种特殊武器更是让人大呼过瘾：龙炎刃、空圆舞、落破凤……玩家使用X在切换特殊武器时往往需要开启菜单，这在一定程度上影响了游戏的流畅性，而ZERO的所有特殊武器都采用了搓招的出招方式。再加上《X4》优异的手感，使用ZERO攻关时玩家可以感受到格斗游戏一般的流畅和豪快。更值得一提的是虽然X和ZERO两位主角的大体剧情流程相同，但剧情对话和过场动画却在细节上有着相当大的区别，两位主角截然不同的能力也使得玩家在攻关时可以领略到完全不同的乐趣。甚至可以说，将《X4》中的双主角模式单独提取出来看作两款游戏，都毫不为过。

声光表现和系统设定固然是《X4》长足的进步，然而真正让本作成为动作游戏史上名垂千古名作的原因，在于《X4》的剧情。在区区不过近千字的文字量中，《X4》为我们讲述了一段悲壮而辛酸的历史。

在维护社会秩序的军事力量中，除了武装警察部队反乱猎人外，还存在着一支完全由半机器人组建并指挥，规模庞大的正规军队——改造军团（Repliforce）。一天，大型的天空要塞兵器遭到了不明反乱者的袭击。由于动力炉遭到了严重破坏，要塞在一片爆炸声中拖着烟雾坠向了地面，地面的人类城市遭到了严重损坏。反乱猎人组织怀疑参与破坏要塞的军队是改造军团，然而在场的当事人，改造军团的上校卡尼路却为了维护军人的尊严而拒绝放下武器协作反乱猎人调查。随着事态的恶化，改造军团全体半机器人都被人类政府认定为反乱者。不甘就此束手就擒的改造军团在其最高指挥官——陆军上将的率领下，向人类政府宣布了开战宣言。

《X4》和系列前几作在剧情上最大的不同之处在于，这一作中的西格马并没有直接参与和反乱猎人的争端，而X和ZERO所面对的敌人也并非是西格马的追随者或被病毒感染的反乱者，改造军团的所有半机器人都是在头脑完全清醒的情况下，凭借着自己的意志向人类政府开战的战士。两个最大的半机器人军事组织为了捍卫自己的信念而展开了生死相博，规模空前惨烈第四次反乱者战争就在这样悲壮的局势中掀开了序幕。



喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

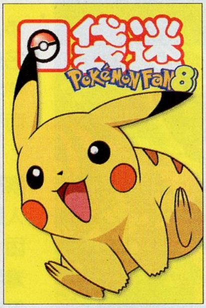
电子游戏软件.电玩新势力.动感新势力.掌机迷.SO COOL.TOYS



2007年最新版大图鉴，对应口袋最新作《珍珠钻石》全面更新所有妖怪的资料，超厚576页，加送珍珠钻石原声音乐碟，上市5天内一销而光，第二刷火爆上市。

口袋妖怪终极大图鉴(第二刷)

■定价:29.80元　　6月16日出版



《口袋迷8》黄金五月上市啦！本期再接再厉奉上最新游戏的深度研究！超值赠品《口袋迷》圆珠笔（2选1）及电兔笔袋（2选1），并附送最新口袋动画光盘！还有超值抽奖！

口袋迷(8)

■定价:18元　　6月2日出版



本书全面收录了口袋系列最具人气的迷你系列玩具，达千种之多，是口袋迷必藏的宝典。

口袋妖怪迷你玩具典藏

■定价:24元　　6月22日上市



绝对超值的PSP游戏专集第二版出击！全面收录暑期你不能错过的四十五款，包括二十五款最新最热门的游戏，以及二十款经典大作，一书在手，游戏无忧，彻底体验PSP主机带来的乐趣吧！四张DVD容量满载，更加超值。

暑期必玩45款PSP游戏

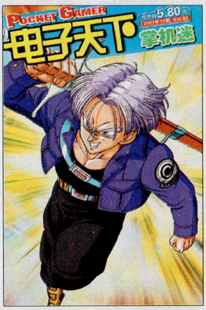
■良心价:19.80元　　6月30日出版



终极奥技第四刷到来，桃红版珍贵出击！本书全面收录最新PSP软硬件使用技巧，无论你是否拥有PSP，都应该有一本终极奥技作为收藏！万勿错过！

PSP终极奥技(第四刷·桃红版)

■定价:19.80元　　上市热卖中



本期特别追加了五个全新栏目，内容更加充实，《PSP绝对热门》为你全面介绍两周内PSP主机上的超热点，《NDS生活应援》特别介绍更多NDS主机的异趣游戏，不能错过！

掌机迷2007年第12期

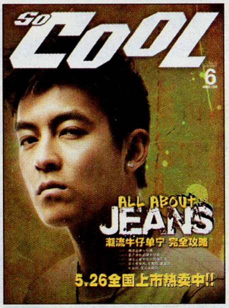
■定价:5.80元　　6月21日出版



超级英雄蜘蛛侠、另类收藏五月人型、魄力战神三大强档齐发！夏亚专用扎古2.0改造做例、YAMATO VF-1J一条机重制作、超合金魂 珍宝3回顾、未知的UFO来袭、枪神、最终流放飞空艇、热度变身团长、吕蒙子明护士装邪恶来袭、天真烂漫孙策伯符。

TOYS2007年第(7)期

■定价:9.80元　　6月20日出版



由初夏时节转到需要纳凉的天气了，我们的服饰搭配也清凉的走进了薄、短、简练的时代，色彩的绚烂却对让你看到眼球爆裂，新鲜的款式搭配肯定让你很有心得，敬请期待。

SO COOL 2007年第(6)期

■定价:15元　　5月26日出版



本期针对Wii平台的两大热作进行了详细攻略，包括《生化危机4》及《马里奥聚会8》，除此以外，《光明之风》剧情小说，《最终幻想2》小说都不能错过！

电子游戏软件2007年第14期

■定价:9.80元　　6月14日出版

电子游戏软件

2007年第1～4、7～14期	9.80元
2007年5、6合刊(附赠toys12)	19.80元

动感新势力

39、44、46～53期	9.80元
47～53期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

电子天下·掌机迷

2007年第1、2、5～9、12期	5.80元
2007年第3、4期合刊、第10期	8.80元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～6期	15元

TOYS(酷玩意)

2007年第1～7期	9.80元

口袋妖怪终极大图鉴(新)	29.80元
口袋妖怪玩具典藏(新)	24元
口袋迷(8)(新)	18元
PSP终极奥技(第四刷·桃红版)	19.80元
机战FAN	19.80元
反叛的鲁路修角色特辑	24.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取


第二版
6月16日
再出击！
第一版上市一抢而空
第二版紧急追加
史上最全
493只宠物完全资料收录
576页
超厚大容量奉献！够足够量！
口袋妖怪珍珠·钻石
终极收藏大图鉴
超值附送
口袋妖怪 钻石珍珠
原声音乐集
493只
口袋妖怪
资料全面更新 数据完全收集
绝对权威资料大百科！
超完成度图鉴！
海量内容
576页！
随书附送
钻石珍珠原声音乐集
超值定价
29.80元
邮购免邮资
全体口袋迷必备的宝典
最后的抢购机会，抓紧！
全面接受邮购
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行（收）
联系电话：010 64472177 /64472180
邮编：100011 邮购请注明“口袋图鉴” 邮资免取
口袋迷
POKÉMON FAN
荣誉出品



火热接受邮购!! 邮购请注明“口袋玩具” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮编：100011

电话：010 64472177 / 64472180 免收邮资